• ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ: ΚΕΡΔΙΣΤΕ 10 ΑΝΤΙΤΥΠΑ ΤΟΥ "TOMB RAIDER 4"
• WINLINUX 2000: ΤΡΕΞΤΕ ΤΟ LINUX ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ WINDOWS!

ΔΩΡΟ 2 ΜΟΝΑΔΙΚΑ CD-ROMs

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 111 ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1999 ISSN 1105-5472 1.700 ΔΡΧ.

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

PREVIEW



η LARA στη ΣΚΙΑ των ΠΥΡΑΜΙΔΩΝ!



AGE OF EMPIRES 2

DRACULA

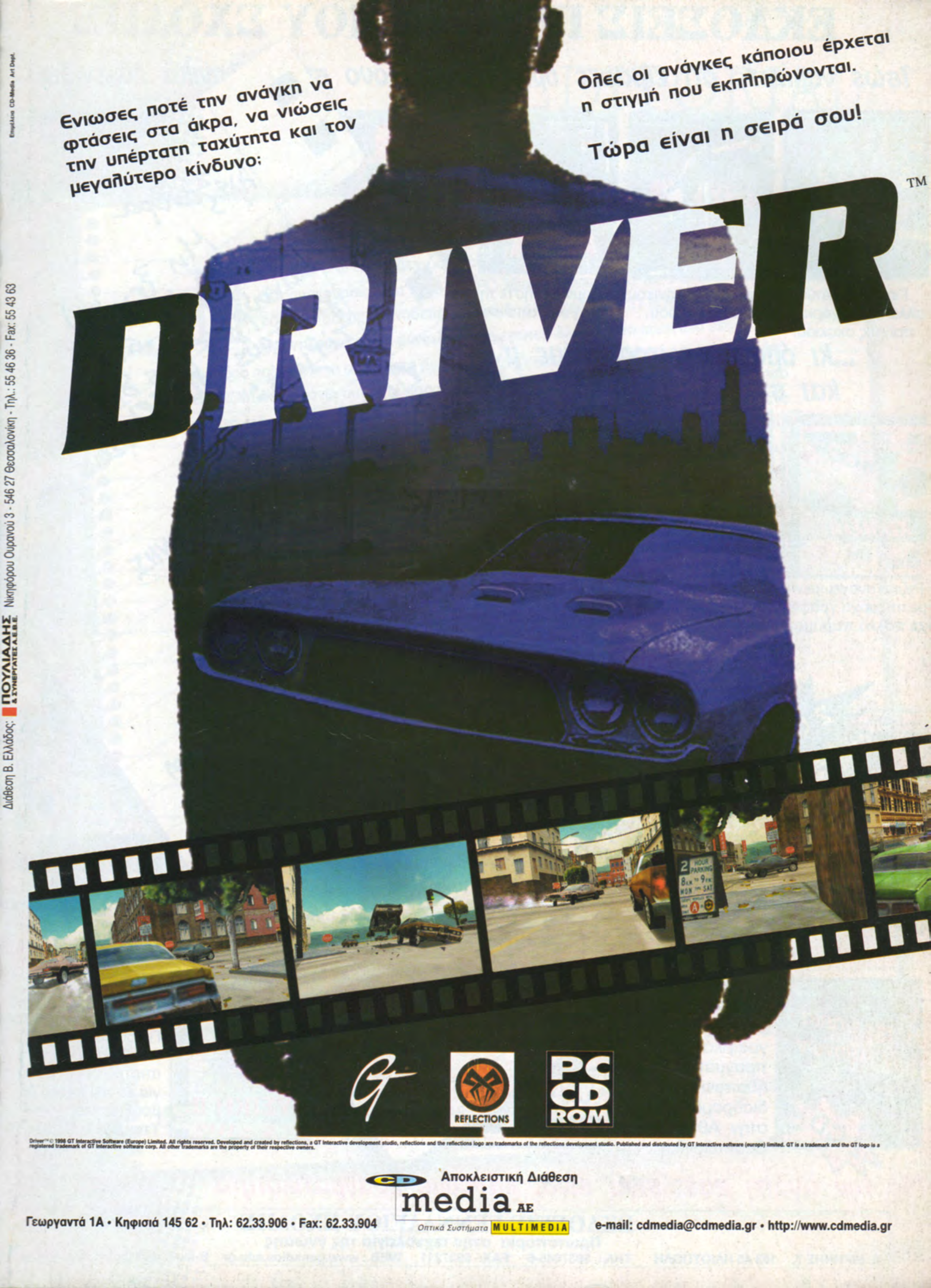
PRINCE OF PERSIA 3D

RAGE OF MAGES 2

FLIGHT UNLIMITED 3

ΘΕΜΑ BBS: ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΑΚΟΜΑ!


TrickStyle
Νιώστε την αίσθηση της απόλυτης ταχύτητας...
TrickStyle
Acclaim PC CD-ROM
- Πάνω απο 40 μοναδικά εμπόδια
- 7 μοναδικοί κόσμοι
- 6 διαφορετικά racing modes
- 14 διαδρομές
Acclaim
PC CD
All Rights Reserved. Used under authorisation by Acclaim Entertainment Ltm.
Διανομή: Despec Multimedia Systems S.A. Τηλ.: (01) 9480 000 Fax: (01) 9427 710
Despec Hellas S.A. Τηλ.: (01) 4836 165 Fax: (01) 4836 857
Despec Β.Ελλάδος Α.Ε. Τηλ.: (031) 321.269 - 321.278 Fax: (031) 325.536
Despec MULTIMEDIA systems



Ενιωσες ποτέ την ανάγκη να φτάσεις στα άκρα, να νιώσεις την υπέρτατη ταχύτητα και τον μεγαλύτερο κίνδυνο;
Ολες οι ανάγκες κάποιου έρχεται η στιγμή που εκπληρώνονται.
Τώρα είναι η σειρά σου!
DRIVER™
REFLECTIONS
PC CD ROM
Driver™ © 1998 GT Interactive Software (Europe) Limited. All rights reserved. Developed and created by reflections, a GT Interactive development studio, reflections and the reflections logo are trademarks of the reflections development studio. Published and distributed by GT interactive software (europe) limited. GT is a trademark and the GT logo is a registered trademark of GT Interactive software corp. All other trademarks are the property of their respective owners.
Αποκλειστική Διάθεση
CD media AE
Οπτικά Συστήματα MULTIMEDIA
Γεωργαντά 1Α • Κηφισιά 145 62 • Τηλ: 62.33.906 • Fax: 62.33.904
e-mail: cdmedia@cdmedia.gr • http://www.cdmedia.gr
Διάθεση Β. Ελλάδος: ΠΟΥΛΙΑΔΗΣ & ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ Α.Ε.Β.Ε. Νικηφόρου Ουρανού 3 - 546 27 Θεσσαλονίκη - Τηλ.: 55 46 36 - Fax: 55 43 63



ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ ΣΧΟΛΗΣ
Ίσως νομίζετε ότι είμαστε πρωτοπόροι μόνο στ ...ληνικά παιχνίδια...
ΣΚΑΚΙ
Για φανατικούς αλλά και αρχάριους παίχτες σκακιού.
ΓΙΝΕ ΠΡΟΕΔΡΟΣ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟΥ
Manager ελληνικού ποδοσφαίρου.
ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΣΤΟΝ ΑΡΗ
Δημιουργήστε τη δική σας αποικία.
...κι όμως, πρωτοπορούμε μ...
και στα εκπαιδευτικά πρ...
ΧΗΜΕΙΑ
Ριζικά ανανεωμένη, με υπέροχα γραφικά και πολλά πειράματα.
ΑΡΧΑΙΑ ΕΛΛΑΔΑ
Γνώρισε την Ε...δα αρχαίων χρόν... τη ζωή σ...άθε τ...
αλλά ...
2 CD
ΜΟΥΛΑΝ
Ο πασίγνωστο... κινέζικος θρύλος με πολλά παιχνίδια.
ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΜΟΥ ΛΕΞΙΚΟ
Ένα πρωτοποριακό παιδικόλεξικό με απόδοσ... σε 4 ξένες γλώσσες
Τα ... 2000!
Η συμμορία των Αθηνών
2 CD
Το πρώτο ελ... αστυνομικό παιχ... με φωτορεαλιστικά γραφικά και πραγματικούς ηθοποιούς που διαδραματίζεται στην Αθήνα και στη Θεσσαλονίκη
ΓΡΑΦΕΙΟ '98
...ουν!
ΦΥΣΙΚΗ ΙΙ
Ο καλύτερος τίτλος Φυσικής, με 3 διεθνή βραβεία! Επιλογή του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου για να αποτελέσει τη βάση για το νέο σχολικό βοήθημα του Υπουργείου Παιδείας.
Αλεξάνδρα
Μη ξεχάσεις
ν'αναφέρεις στην
καινούργια μας διαφήμιση
για τους 10(!) νέους μας
τίτλους:
✓ Ο ΜΙΚΡΟΣ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ
✓ ΑΡΧΑΙΑ ΕΛΛΑΔΑ
✓ ΣΚΑΚΙ
✓ ΤΑ ΚΛΑΣΣΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ
✓ ΤΑ 500 ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΚΑΙ ΞΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
✓ ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΜΟΥ ΛΕΞΙΚΟ
✓ ΒΙΒΛΟΣ
✓ ΓΡΑΦΕΙΟ
✓ ΒΙΟΛΟΓΙΑ
✓ ΓΕΩΓΡΑΦΙΑ
Α! και την εντελώς ανανεωμένη ΧΗΜΕΙΑ...
Με την αγάπη σας, σιγά σιγά, κάνουμε πραγματικότητα τα όνειρά σας!
ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ ΣΧΟΛΗΣ
Πρωτοπορία στην τεχνολογία της γνώσης
Λ. ΕΙΡΗΝΗΣ 7, 163 45 ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ ΤΗΛ.: 9937645-6 FAX: 9937211 WEB.: www.genadios.edu.gr E-mail: mail@genadios.edu.gr

EDITORIAL

Πράγματι, έτσι είναι. Δεν σας γελούν τα μάτια σας, ούτε έγινε κάποιο λάθος στη συσκευασία. Και αυτό το "PC Master" -όπως όλα τα "PC Master" από εδώ και μπρος- συνοδεύεται από δύο υπερπλήρη CD-ROMs, με τα οποία φροντίζουμε να μη μένετε ανενημέρωτοι. Βλέπετε, τα παιχνίδια έχουν γίνει πια τόσο πολλά και τα αντίστοιχα demos έχουν διογκωθεί τόσο σε μέγεθος, που το ένα CD-ROM δεν φτάνει ούτε για καραμέλες. Το είδαμε το θέμα από δω, το είδαμε από κει, το είδαμε από παραπέρα, και αποφασίσαμε πως δεν μας έπαιρνε άλλο. Το ένα CD-ROM, λοιπόν, είναι γεμάτο από τα hot demos του μήνα, ενώ στο δεύτερο θα βρείτε trailers από άλλα ενδιαφέροντα παιχνίδια, καθώς και αυτά τα στοιχεία που... λείπουν από το πρώτο CD: shareware games, patches, utilities, screenshots και τα σχετικά.

Μήπως αναγνωρίσατε τη δεσποινίδα του εξωφύλλου; Αν όχι, κάποιο πρόβλημα έχουν τα μάτια σας και θα πρέπει να απευθυνθείτε σε οφθαλμίατρο το συντομότερο δυνατόν. Αυτές οι κοτσίδες, αυτά τα μάτια, αυτά τα... (εχμ) πιστόλια δεν σας θυμίζουν τίποτα; Μα ναι, αγαπητοί μου φίλοι. Η Lara επιστρέφει για άλλη μία φορά και υπόσχεται ότι αυτή η επιστροφή της θα είναι καλύτερη από την προηγούμενη (ελπίζουμε). Εμείς καταφέραμε να τη δούμε φευγαλέα (preview γαρ), αλλά η Eidos υπόσχεται ότι θα τη δούμε για τα καλά κατά τα Χριστούγεννα.

Ένα επίσης ενδιαφέρον preview αφορά στο sequel του πολύ επιτυχημένου Age of Empires. Το Age of Kings -ή Age of Empires 2- σας μεταφέρει στο σκοτεινό Μεσαίωνα και αποτελεί ένα από τα καλύτερα δείγματα δουλειάς της Microsoft στο χώρο των games.

Το "The 4th Coming", το on-line game που έχει εγκατασταθεί σε ελληνικό server, ξεκινά πλέον με αξιώσεις την καριέρα του στο ελληνικό Διαδίκτυο. Το τι συνέβη κατά τη διάρκεια των πρώτων τριάντα ημερών λειτουργίας του παιχνιδιού (για τις οποίες το "PC Master" είχε προσφέρει δωρεάν συνδρομή) μπορείτε να μάθετε μέσα από το σχετικό review του Κώστα Σπυρόπουλου. Καλά, κάθε βράδυ γίνεται το... "on-line έλα-να-δεις"!

Επιπλέον, μέσα στο περιοδικό θα βρείτε ένα κουπόνι με το οποίο σας ζητάμε (για άλλη μία φορά) να μας πείτε τη γνώμη σας για τις μόνιμες στήλες του "PC Master". Μην το αμελήσετε. Θέλουμε να ξέρουμε τι θέλετε από εμάς, έτσι ώστε να σας το προσφέρουμε, όπου αυτό είναι δυνατόν. Αν θέλετε ένα ακόμα καλύτερο "PC Master", θα πρέπει να μας βοηθήσετε και να συνεχίσετε να μας βοηθάτε. Αλλιώς, πώς θα ξέρουμε τι είναι αυτό που θέλετε; Ε;

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

8 CD-ROM Pages
Αναλυτική παρουσίαση των προγραμμάτων του CD.

12 PC Νέα
Εξελίξεις της αγοράς Πληροφορικής.

20 PC Games
Τα τελευταία νέα από το χώρο των games.

24 PC Spy
Previews από τα πιο "hot" παιχνίδια που πρόκειται να κυκλοφορήσουν.

32 PC Flash
Παρουσιάσεις των προϊόντων της ελληνικής αγοράς.

40 Πριν αγοράσετε
... μην παραλείψετε να διαβάσετε τις συμβουλές του "PC Master".

42 Digital Home
Οργανωθείτε... ψηφιακά!

46 User Power
Δυναμικές παρεμβάσεις των αναγνωστών μας στην ελληνική πραγματικότητα της Πληροφορικής.

48 Μεταξύ μας
Σχολιασμός των δρώμενων της Πληροφορικής.

50 PC Expert
Η στήλη αυτή σας προσφέρει κάτι πολύτιμο: PC εμπειρία.

122 Με δυο λόγια
Παρουσίαση νέων παιχνιδιών... εν συντομία!

124 Hints & Tips
Κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς.

128 Most Wanted
Το πρώτο μέρος της λύσης του Tiberian Sun.

134 Adventure S.O.S.
Λύσεις και hints για adventures.

136 Dark Side of Gaming
Σχόλια και παρασκήνια από το χώρο των computer games.

138 Emulators' Corner
Η γωνιά των κάθε λογής εξομοιωτών άλλων υπολογιστικών συστημάτων στο PC.

142 Utopia
Ολα τα τελευταία νέα από το χώρο των επιτραπέζιων παιχνιδιών στρατηγικής.

150 Press Start
Μία στήλη για τους αρχάριους στον κόσμο των PCs.

154 Web Authoring
Φτιάξτε βήμα προς βήμα τη δική σας Web page.

156 On-Line Gaming
Διασκεδάστε παίζοντας τα αγαπημένα σας παιχνίδια on-line!

160 Penguin's Nest
Οι πιγκουίνοι του Linux σας μαθαίνουν το δημοφιλές λειτουργικό βήμα βήμα.

164 Do it yourself
Μάθετε τα μυστικά του Excel.

166 How to
Απαντήσεις σε θέματα προγραμματισμού.

172 Programming
Μαθήματα Visual Basic.

180 Αλληλογραφία
Ανοικτή γραμμή επικοινωνίας με τους αναγνώστες μας.

186 Αγγελίες
Το μεγάλο παζάρι του "PC Master". Ο,τι θέλετε να πουλήσετε ή να βρείτε είναι εδώ.

188 Master of Puzzles
Μία στήλη με σκοπό να σας διασκεδάσει και να σας προσφέρει πλούσια δώρα!

ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ

54 Αθηναϊκές BBS
Οι τελευταίοι των Μοϊκανών!

58 The 4th Coming
Το χρονικό των πρώτων 30 ημερών του πρώτου on-line RPG εν Ελλάδι.

62 NeoPlanet
Παρουσίαση του νέου browser.

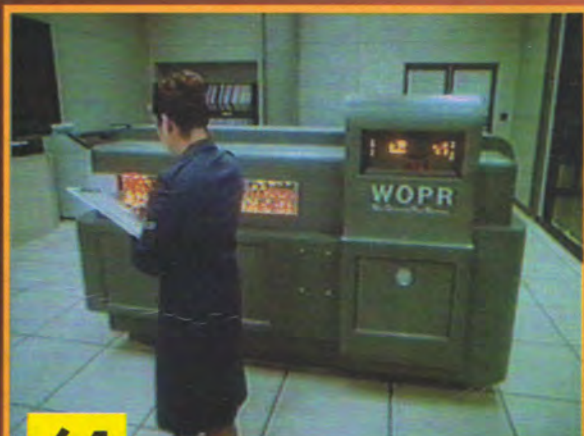
64 Το PC πάει... σινεμά
Πού έχουν φτάσει οι σχέσεις PCs και κινηματογράφου;



54 **Αθηναϊκές BBS**
Οι τελευταίοι των Μοϊκανών!



58 **The 4th Coming**
Το χρονικό των πρώτων 30 ημερών του πρώτου on-line RPG εν Ελλάδι.



64 **Το PC πάει... σινεμά**
Πού έχουν φτάσει οι σχέσεις PCs και κινηματογράφου;

GAME CLUB

70 **Tomb Raider: The Last Revelation** ......GAME PREVIEW
Μια πρώτη ματιά στο νέο Tomb Raider.

74 **Age of Empires 2** .... STRATEGY
Θα ξεπεράσει το πρώτο;



80 **Rage of Mages 2** ....RPG
Η συνέχεια ενός πολύ καλού RPG.

86 **Prince of Persia 3D** .... ACTION
Ο Πρίγκιπας επέστρεψε.

92 **Dracula** ....ADVENTURE
Γνωρίστε τον άρχοντα του τρόμου.

96 **Flight Unlimited 3** ......SIMULATION
Δέστε τις ζώνες σας. Απογειωνόμαστε!



100 **Mech Warrior 3** ....ACTION
Παιχνίδι με μπόλικη δράση.

104 **X-Beyond the Frontier** ....SIMULATION
Ενας εντυπωσιακός συνδυασμός space simulation και strategy.



108 **Mig Alley** ....SIMULATION
Πετάξτε με τα Migs.

112 **Cutthroats**...........STRATEGY
Γίνετε ο κυρίαρχος των θαλασσών.



116 **Breackneck** ......SIMULATION
Η αλλιώς N.I.C.E. 2!



120 **Myst- Special Edition**...............ADVENTURE
Η ειδική έκδοση του δημοφιλούς παιχνιδιού.



70 Tomb Raider: The Last Revelation
Μια πρώτη ματιά στο νέο Tomb Raider.



92 Dracula
Γνωρίστε τον άρχοντα του τρόμου.



100 Mech Warrior 3
Παιχνίδι με μπόλικη δράση.

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress Α.Ε. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pcmaster@compupress.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας,
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου,
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ηλίας Ιακωβάκης, **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Γιούλη Αυγουστίνα
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Παναγιώτης Ανδριανέσης, Θόδωρος Αργιαδίτης, Γιάννης Βογιατζής, Ηλίας Βουτσάς, Δημήτρης Γιαννίτσαρος, Νίκος Δαλέζιος, Νικόλας Δεμιρίδης, Ιάσονας Δούζας, Δημήτρης Καρέτσος, Κώστας Καρπούζης, Ηλίας Καφούρος, Γιώργος Κυριακός, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Νινιός, Βαγγέλης Παλάντζας, Γιάννης Ρηγόπουλος, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Κώστας Σπυρόπουλος, Ιωάννης Τζοίτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Αλέξανδρος Φιλιππίδης, Μανώλης Φουρνιστάκης,
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Νίκος Δανιηλίδης, Ηλίας Καφούρος. **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ**: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΚΙΤΣΟ**: Θοδωρής Τιμπιλής,
ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κάτια Σάαντα, Κώστας Ντούγκας,
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ: Αντώνης Ρούσσος, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ**: Μαρίλη Ηλιάδου, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Λαζαρίδης, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** COMPUPRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ

CD-ROM Pages

Καλωσορίσατε και αυτό το μήνα στα συνοδευτικά CD-ROMs του "PC Master". Δύο CDs που περιλαμβάνουν πολλά και ενδιαφέροντα θέματα, αφού πέραν των demos, που αυτό το μήνα καταλαμβάνουν ολόκληρο το χώρο του πρώτου εξ αυτών, θα βρείτε και τρέιλερ των αγαπημένων σας παιχνιδιών, πολλές εκπλήξεις και, φυσικά, τους γνωστούς σας drivers και τα shareware προγράμματα. Ας τα δούμε όμως αναλυτικά.

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος
kafourow@compupress.gr



DEMOS

CD No 1

AZTEC

Το Aztec: The Curse in the Heart of the City of Gold, όπως είναι το πλήρες όνομά του, είναι ένα adventure/RPG που, όπως μαρτυρεί και ο τίτλος του, σχετίζεται με τον πολιτισμό των Αζτέκων. Ο Little Serpent είναι ένας κυνηγός που παρίσταται στο φόνο ενός πλούσιου άρχοντα, ο οποίος του αποκαλύπτει πως ένας σοβαρός κίνδυνος απειλεί την αυτοκρατορία, που στο μεταξύ έχει φτάσει στο απώγειό της. Από εκείνο το σημείο και μετά η ζωή του αλλάζει δραματικά, καθώς βρίσκεται κατηγορούμενος για τον ανωτέρω φόνο, και θα πρέπει να μάθει να ζει όντας διαρκώς σε σοβαρό κίνδυνο. Η διεξαγωγή της ανάκρισης είναι ο μόνος τρόπος με τον οποίο μπορεί να σώσει τη ζωή των γονιών του, ενώ πρέπει να αποδείξει πως όλα είναι μια καλοστημένη πλεκτάνη, που τελικό στόχο της έχει το μεγαλύτερο Αζτέκο όλων των εποχών, τον Moctezuma B'. Για να τρέξετε το demo αυτό, θα πρέπει να διαθέτετε Pentium 200MHz και 16MB RAM.





CODENAME EAGLE

Ο συγκεκριμένος τίτλος φιλοδοξεί να αποτελέσει σταθμό για τα επόμενα 3D παιχνίδια δράσης και περιπέτειας, καθώς οι επιρροές του είναι τόσο από τη σειρά των Tomb Raider όσο και από το παιχνίδι Goldeneye (Nintendo 64). Αξίζει να αναφέρουμε επίσης την προσπάθειά του να προσελκύσει το ευρύτερο κοινό, καθώς επιχειρεί να προσφέρει έναν ισορροπημένο συνδυασμό στοιχείων action, strategy και adventure, χωρίς ωστόσο να παραλείπει να ενσωματώνει την ύπαρξη καινοτόμων στοιχείων. Για να διαπιστώσετε κι εσείς αν τα καταφέρνει, θα πρέπει να έχετε Pentium 200MHz και 16MB μνήμης.



DELTA FORCE 2

Σε αυτό το παιχνίδι, όπως άλλωστε και στο πρώτο, είστε μέλος της επίλεκτης αμερικανικής αντιτρομοκρατικής ομάδας Delta Force. Πρόκειται για ένα παιχνίδι δράσης πρώτου προσώπου. Η δράση του εκτυλίσσεται σε συνάρτηση με την πραγματικότητα, καθώς τα όπλα και οι αποστολές βασίζονται σε αντίστοιχα που συναντά κάποιος και στην πραγματική ζωή. Εν κατακλείδι, πρόκειται για ένα παιχνίδι που βελτιώνει τις αδυναμίες του προκατόχου του σχεδόν σε όλους



τους τομείς. Για να το τρέξετε, θα πρέπει να έχετε Pentium 200 MMX και 32MB μνήμης.

GRAND THEFT AUTO 2

Το συγκεκριμένο παιχνίδι αποτελεί το τρίτο της σειράς Grand Theft Auto (εξάλλου εδώ και καιρό έχει κυκλοφορήσει και το add-on) και δείχνει βελτιωμένο σε όλους τους τομείς (γραφικά, αποστολές, gameplay). Στο demo που θα βρείτε εδώ, θα πρέπει να αποκτήσετε το σεβασμό των Yakuzza, των Zaibatsu ή των Loonies, των τριών κυρίαρχων συμμοριών της περιοχής σας. Για να



καταφέρετε να αποκτήσετε το σεβασμό των πρώτων, πρέπει να διδάξετε στους Zaibatsu μερικά πολύ "βρώμικα" κόλπα της δουλειάς. Για να σας σεβαστούν οι Zaibatsu, πρέπει να αντιμετωπίσετε επιτυχώς μερικούς Loonies, ενώ για να κερδίσετε το σεβασμό των τελευταίων, θα πρέπει να προκαλέσετε ορισμένες σοβαρές ζημιές στην περιοχή που ελέγχουν οι Yakuzza. Οι απαιτήσεις του παιχνιδιού είναι Pentium 200 με 32MB μνήμης.

NBA LIVE 2000

Νομίζω πως εδώ τα πολλά λόγια περιττεύουν. Το τελευταίο δημιούργημα της Electronic Arts με θέμα το μπάσκετ βρίσκεται πλέον προ των πυλών και εσείς μπορείτε να δείτε από πρώτο χέρι τα νέα στοιχεία του. Επιπλέον, στο demo θα μπορέσετε να παίξετε



έναν αγώνα 1 προς 1 μεταξύ του Michael Jordan και του Tim Dunkan. Οι απαιτήσεις του τίτλου είναι Pentium 166 και 16MB RAM.

ODIUM (GORKY 17)

Η διπλή ονομασία του παιχνιδιού οφείλεται στην αμερικανική και την ευρωπαϊκή έκδοσή του (μη με ρωτήσετε γιατί, δεν



ξέρω). Θα οδηγήσετε τους άντρες σας σε μια άκρως επικίνδυνη και απόρρητη νατοϊκή επιχείρηση, σε μια μολυσμένη πόλη με παραμορφωμένους κατοίκους. Για περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με το παιχνίδι, ανατρέξτε στη στήλη "PC Games" αυτού του τεύχους. Οι απαιτήσεις του συστήματος είναι Pentium 200MMX και 32MB RAM.

PHARAOH

Αν ζηλεύετε τη δόξα του Τουταγχαμών, του Ραμσή και των υπόλοιπων Αιγύπτιων Φαραώ, ήρθε η ώρα να τους ανταγω-



νιστείτε και να τους ξεπεράσετε. Βέβαια, καθώς τα ταξίδια στο χρόνο δεν είναι ακόμα εφικτά (τουλάχιστον επίσημα), προς το παρόν αρκεστείτε σε αυτό το νέο παιχνίδι στρατηγικής, που δίνει τη δυνατότητα να δημιουργήσετε τη δική σας δυναστεία στην αρχαία Αίγυπτο. Μερικές από τις υποχρεώσεις που έχει να διεκπεραιώσει εδώ ο παίκτης είναι η κατασκευή μνημείων, η δημιουργία και η εκμετάλλευση αγροτικών καλλιεργειών, το κυνήγι και, φυσικά, πολλές μάχες. Το demo για να τρέξει χρειάζεται Pentium 166 και 32MB μνήμης.

SETTLERS 3: QUEST OF THE AMAZONS

Εδώ θα πάρετε μια πρώτη γεύση από τη συνέχεια του πολύ καλού παιχνιδιού στρατηγικής. Το κυριότερο νέο στοιχείο είναι φυσικά η παρουσία των Αμαζόνων, των περίφημων πολεμιστριών, που σίγουρα προσδίδουν διαφορετική όψη αλλά και ποικιλία στο παιχνίδι. Στο παρόν demo, πρέπει να οδηγήσετε μια εχθρική φυλή Αμαζόνων σε μια μάχη ενάντια στους Ρωμαίους (σε single map), ενώ θα βρείτε και έναν multi-



player map, που σας επιτρέπει να παίξετε μέσω Internet ή LAN. Σημειώστε, επίσης, πως δεν χρειάζεται να έχετε το CD του Settlers III, καθώς το συγκεκριμένο παιχνίδι είναι αυτόνομο. Τέλος, οι απαιτήσεις του αφορούν σε έναν Pentium 166 και 32MB RAM.

SID MEIER'S ALIEN CROSSFIRE

Ο συγκεκριμένος τίτλος αποτελεί τη νέα δημιουργία του Sid Meyer. Πρόκειται για ένα strategy επιστημονικής φαντασίας, που στην ουσία είναι η συνέχεια της ιστορίας του Alpha Centauri. Μόλις οι γνήσιοι κάτοικοι του πλανήτη επιστρέφουν σε αυ-



τόν, ο ψυχρός πόλεμος περιβάλλει πλήρως και τους γήινους αποίκους. Θα πάρετε το μέρος των εξωγήινων σε αυτή τη διαμάχη ή θα βοηθήσετε τους γήινους να τους αποκρούσουν; Η απόφαση είναι δική σας. Οι απαιτήσεις του τίτλου είναι Pentium 133 και 16MB RAM.

TACHYON

Στο Tachyon είστε ένας από τους καλύτερους μισθοφόρους πιλότους διαστημικών οχημάτων σε όλο το σύμπαν. Στο demo που έχουμε εδώ, μπορείτε να παίξετε τις



πέντε πρώτες single player αποστολές. Επιπλέον, θα βρείτε πολλές επιλογές και όμορφες cinematic σκηνές. Η κυριότερη απαίτηση του demo είναι 225MB ελεύθερος χώρος στο σκληρό δίσκο (και φανταστείτε πως πρόκειται για demo).

THIEF GOLD

Η νέα, εμπλουτισμένη έκδοση του Thief (κάτι που συμβαίνει με αρκετά παιχνίδια τον τελευταίο καιρό: παίρνουμε δηλαδή



ένα παιχνίδι, προσθέτουμε δύο-τρία επίπεδα και το πουλάμε για καινούριο). Τέλος πάντων, εάν έχετε Pentium 166 και 32MB μνήμης αλλά και 3D accelerator, μπορείτε να παίξετε το καινούριο επίπεδο που υπάρχει στο demo μας.

UNREAL TOURNAMENT

Το Unreal Tournament είναι ίσως το πληρέστερο και καλύτερο παιχνίδι του είδους του. Περιλαμβάνει πάμπολλα επίπεδα, εκπληκτικά νέα όπλα, νέους τρόπους παιχνιδιού (ως προς τον τελικό σκοπό του), εκθαμβωτικούς εχθρούς και, φυσικά, την τε-



λευταία λέξη της τεχνολογίας στον τομέα των γραφικών. Εδώ θα βρείτε δύο αρχεία για το demo: Το είναι μόνο για 3Dfx και περιλαμβάνει 5 επίπεδα, ενώ το δεύτερο είναι στην ουσία ένα patch που αναβαθμίζει την έκδοση για μηχανήματα χωρίς 3Dfx και περιλαμβάνει ένα επιπλέον επίπεδο.

USAF

Ο συγκεκριμένος τίτλος αποτελεί το τελευταίο δημιούργημα της Jane's, οπότε το γεγονός από μόνο του ίσως να αρκεί για να σας προϊδεάσει. Οπως θα καταλάβατε, πρόκειται για flight simulator. Τα αεροσκάφη που έχετε στη διάθεσή σας είναι -μεταξύ άλλων- τα F-16C Falcon και A-10 Warthog, ενώ συνολικά υπάρχουν άλλα έξι



διαθέσιμα. Μπορείτε να λάβετε μέρος σε ιστορικές μάχες αλλά και σε πιθανές μελλοντικές campaigns στην Ευρώπη. Φυσικά, θα υπάρχει η δυνατότητα και για Network αερομαχίες μέσω του Janescombat.net. Το demo που φιλοξενούμε απαιτεί Pentium 200 και 64MB μνήμης για να τρέξει. PC

CD No 2

Περνάμε στο δεύτερο συνοδευτικό CD-ROM αυτού του μήνα, που περιλαμβάνει τρέιλερ και τα υπόλοιπα γνωστά σας περιεχόμενα (shareware, patches κλπ.) που μέχρι πρότινος υπήρχαν στο πρώτο CD. Επίσης θα βρείτε τους τελευταίους drivers για τις πιο γνωστές κάρτες ήχου και γραφικών καθώς και για CD-ROMs και CD-recorders. Επιπλέον, στο directory /Extras υπάρχουν μερικά ακόμη demos από την demoscene καθώς και τα directories Diagnostics και Messagemates. Το πρώτο περιλαμβάνει μερικά χρήσιμα utilities, που θα σας βοηθήσουν να ελέγξετε και να βελτιώσετε το σύστημά σας, ενώ το δεύτερο περιέχει πολλά όμορφα μηνυματάκια καρτούν, ιδανικά για την ατομική σας διασκέδαση ή για να τα στείλετε σε κάποιο φίλο σας μέσω e-mail. Τέλος, θα (ξανα-) βρείτε το demo του System Shock 2, που υπήρχε βέβαια και στο προηγούμενο CD, αλλά δεν έτρεχε σωστά εξαιτίας ενός προβλήματος που παρουσιάστηκε κατά την αναπαραγωγή των CD-ROMs από το εργοστάσιο.

TRAILERS

- Dracula
- Lula 2
- The Sims
- Tomb Raider: The Last Revelation
- Unreal Tournament

SCREENSHOTS

- Dracula
- Empire of the Ants
- Evolva
- Sega Rally 2
- The Sims
- Tomb Raider: The Last Revelation


ELECTRONIC ARTS
Westwood STUDIOS
CD media AE
MULTIMEDIA
COMMAND & CONQUER
TIBERIAN SUN
ΕΛΛΗΝΙΚΟ
ΒΙΒΛΙΟ
ΟΔΗΓΙΩΝ
Δώρο
αποκλειστικά
στα Multirama
το CD-ROM
SEVEN KINGDOMS
Ancient
Adversaries.
* ΣΕ ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΗ ΠΟΣΟΤΗΤΑ
KINGDOMS
Τα Multirama κηρύσσουν...
...γενική επιστράτευση!
Το απόλυτο παιχνίδι μάχης και στρατηγικής
ήρθε από το μέλλον και σε περιμένει!
SUPPORT PLUS
ΝΕΕΣ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ ΓΙΑ ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΜΕ ΥΠΟΓΡΑΦΗ MULTIRAMA
•Support Install •Support Check •Support Built To Order •Support Antivirus - YK2 •Support Business Software •Support Internet
ΝΕΟ Αγία Παρασκευή
Χαλανδρίου 6,
τηλ.: (01) 6013885
Άλιμος
Βουλιαγμένης 534,
τηλ.: (01) 9966660
Γαλάτσι
Βείκου 18,
τηλ.: (01) 2220957
Γλυφάδα
Ι. Μεταξά 17,
τηλ.: (01) 8941465
ΝΕΟ Ελευσίνα
Ιερά Οδός 2
& Κουταλιέρη,
τηλ.: (01) 5560628
Καλλιθέα
•Ελ. Βενιζέλου 146,
τηλ.: (01) 9566127
ΝΕΟ Ελ. Βενιζέλου 62
τηλ.: (01) 9531817
Μελίσσια
Λ. Δημοκρατίας 36,
τηλ.: (01) 8034850
Μουσείο
•Στουρνάρη 33,
τηλ.: (01) 3829106
•Στουρνάρη 39,
τηλ.: (01) 3800269
Ν. Ερυθραία
Λ. Κηφισίας 328,
τηλ.: (01) 6233183
Νίκαια
Πέτρου Ράλλη 211,
τηλ.: (01) 4911270
Ν. Ιωνία
Λ. Ηρακλείου 291,
τηλ.: (01) 2771553
Παγκράτι
Υμηττού 86,
τηλ.: (01) 7563243
Π. Φάληρο
Λ. Αμφιθέας 78,
τηλ.: (01) 9854583
Πειραιάς
Ηρ. Πολυτεχνείου 38,
τηλ.: (01) 4133630
Περιστέρι
Θηβών 177,
τηλ.: (01) 5781529
Σύνταγμα
Σταδίου 10,
τηλ.: (01) 3219018
Χολαργός
Λ. Μεσογείων 283,
τηλ.: (01) 6745588
Ψυχικό (Φάρος)
Λ. Κηφισίας 240
τηλ.: (01) 6745960
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
•Τσιμισκή 109,
τηλ.: (031) 256858
•Βενιζέλου 11,
τηλ.: (031) 243211
ΝΕΟ Βασ. Όλγας 173,
τηλ.: (031) 822111
ΝΕΟ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΥΠΟΛΗ
Λ. Δημοκρατίας 202,
τηλ.: (0551) 81962
ΝΕΟ ΒΟΛΟΣ
Ιάσονος 82 Α΄ & Τοπάλη,
τηλ.: (0421) 22522
ΝΕΟ ΚΟΡΙΝΘΟΣ
Δαμασκηνού 60 & Απ. Παύλου,
τηλ.: (0741) 81497
ΝΕΟ ΛΑΜΙΑ
Καποδιστρίου 22,
τηλ.: (0231) 31524
ΝΕΟ ΜΥΤΙΛΗΝΗ
Σμύρνης 7,
τηλ.: (0251) 37601
ΡΟΔΟΣ
Γρ. Λαμπράκη 30-32,
τηλ.: (0241) 31604
ΝΕΟ ΙΩΑΝΝΙΝΑ
Αβέρωφ 49,
τηλ.: (0651) 83500
ΝΕΟ ΤΡΙΠΟΛΗ
Πλατ. Κολοκοτρώνη 8,
τηλ.: (071) 242188
ΝΕΟ ΧΑΛΚΙΔΑ
Φαρμακίδου 12,
τηλ.: (0221) 88111
Σύντομα και:
ΔΡΑΜΑ
ΞΑΝΘΗ
ΠΤΟΛΕΜΑΪΔΑ
ΡΕΘΥΜΝΟ
Τώρα και: ΚΥΠΡΟΣ
Λευκωσία
Διαγόρου 10 Δ΄,
τηλ.: (003572) 665178
Λεμεσός
Αγίας Φυλάξεως 13,
τηλ.: (003575) 350622
Το δίκτυο που αναπτύσσεται συνεχώς
για να βρίσκεται ακόμα πιο κοντά σας!
multirama
ΟΛΟΣ Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ COMPUTER
http://www.multirama.com
Unexpected advertising

GeForce 256 από την nVIDIA

Ηδη οι νέες κάρτες γραφικών έχουν αρχίσει να κάνουν την εμφάνισή τους στην αγορά και οι διάφοροι ανταγωνιστές ετοιμάζονται να "κονταροχτυπηθούν" για ακόμη μία φορά. Η nVIDIA έκανε την αρχή, παρουσιάζοντας το chip GeForce 256, το οποίο φιλοδοξεί να συνεχίσει την πορεία του πολύ επιτυχημένου TNT2. Σε σύγκριση με το TNT2 Ultra, το νέο chipset της nVIDIA παρουσιάζει μια σημαντική καινοτομία: είναι πιο αργό! Ενώ ο επεξεργαστής του TNT2 τρέχει στα 150MHz και η μνήμη στα 183MHz, οι αντίστοιχες τιμές για το GeForce 256 είναι 120MHz για το chip και 166MHz για τη μνήμη. Ανησυχήσατε; Δεν θα έπρεπε, αγαπητοί αναγνώστες, γιατί το νέο chip της nVIDIA είναι πολύ πιο περίπλοκο από οποιονδήποτε παλαιότερο επεξεργαστή γραφικών, περιλαμβάνοντας 23 εκατομμύρια τρανζίστορ (!), και ως εκ τούτου τείνει να ζεσταίνεται πολύ περισσότερο από το TNT2, για παράδειγμα. Οι ταχύτητες αυτές εξάλλου δεν είναι τόσο σημαντικές όσο οι πραγματικές επιδόσεις της κάρτας, το πόσο γρήγορα δηλαδή τρέχουν τα παιχνίδια σας και το πόσο καλά μπορούν να εμφανιστούν στην οθόνη. Οι επιδόσεις του GeForce 256 είναι σαφώς ανώτερες από τις προηγούμενες κάρτες. Αν και η clock speed του επεξεργαστή είναι μικρότερη από το TNT2, μπορεί να απεικονίσει τα pixels στην οθόνη πολύ πιο γρήγορα. Το GeForce 256 έχει τη δυνατότητα να σχεδιάσει 480 εκατομμύρια pixels το δευτερόλεπτο ή 240 εκατομμύρια dual-textured pixels το δευτερόλεπτο. Αντιθέτως, οι επιδόσεις του TNT2 Ultra στα ίδια χαρακτηριστικά είναι 150 εκατομμύρια dual-textured pixels, ενώ η κορυφαία κάρτα της 3dfx, Voodoo 2 3500, μπορεί να απεικονίσει 183 εκατομμύρια dual-textured pixels το δευτερόλεπτο. Οι δυνατότητες δηλαδή του fill-rate της νέας κάρτας είναι σαφώς ανώτερες από οτιδήποτε κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή στο χώρο των τρισδιάστατων γραφικών. Μάλιστα, είναι πιθανόν το fill-rate του GeForce 256 να ξεπερνά και κάθε νέα αναμενόμενη παραγωγή, όπως το Savage 2000 της S3.

Στα βασικά χαρακτηριστικά της νέας κάρτας συγκαταλέγεται η εξελιγμένη δυνατότητα διαχείρισης πολυγώνων, με τη hardware επιτάχυνση της "transformation" και του "lightning". Η transformation αντικατοπτρίζει τους υπολογισμούς που κάνει ο επεξεργαστής για να απεικονίσει τα τρισδιάστατα πολύγωνα στις δύο διαστάσεις της οθόνης, ενώ ο "φωτισμός" αλλάζει το χρώμα των πολυγώνων σε συνάρτηση με τα φώτα που υπάρχουν γύρω τους. Συνήθως οι εργασίες αυτές γίνονταν από τη CPU, όμως τώρα μπορεί η ίδια η κάρτα να τις αναλάβει και έτσι να απελευθερώσει σημαντικούς πόρους από τον επεξεργαστή. Το GeForce 256 υπόσχεται να διαχειρίζεται μέχρι 15 εκατομμύρια τρίγωνα το δευτερόλεπτο, με 8 πηγές φωτισμού (για κάθε πολύγωνο). Ολα αυτά, βέβαια, στη θεωρία, καθώς στην πραγματικότητα τα μεγέθη θα είναι μικρότερα. Παρ' όλα αυτά, το τελικό αποτέλεσμα πρόκειται να είναι εξαιρετικό και μπορεί να αλλάξει τον τρόπο με τον οποίο φτιάχνονται τα παιχνίδια.

Το GeForce 256 είναι η πρώτη από μία σειρά νέων καρτών που πρόκειται να κυκλοφορήσουν οι εταιρίες μέσα στη χρονιά και τα πρώτα δείγματα είναι ενθαρρυντικά όσον αφορά στην ποιότητα των γραφικών που πρόκειται να δούμε. Τα πρώτα προϊόντα που θα χρησιμοποιούν το νέο chipset θα κυκλοφορήσουν μέσα στον Νοέμβρη και οι κάρτες με 32MB μνήμη ενδέχεται να κοστίζουν μεταξύ 80 και 90 χιλιάδων δραχμών.



Πληκτρολόγιο με στιλ!

Τα τελευταία χρόνια το πληκτρολόγιο έχει ξεφύγει από τον κλασικό τύπο της απλής συσκευής επικοινωνίας με τον υπολογιστή και έχει αποκτήσει περίεργα σχήματα, ειδικές λειτουργίες και δυνατότητες άλλων περιφερειακών. Χαρακτηριστικό παράδειγμα τα multimedia keyboards, που διαθέτουν ενσωματωμένα ηχεία για να ακούτε... πιο κοντά σας τον ήχο του PC. Η νέα πρόταση της Microsoft στο χώρο των πληκτρολόγιων ακούει στο όνομα Natural Keyboard Pro και αποτελεί ιδανικό εργαλείο για κάθε χρήστη που ασχολείται με παιχνίδια, Web surfing ή την ακρόαση MP3 και μουσικών CDs. Το νέο πληκτρολόγιο ακολουθεί το μοντέλο του πρωτότυπου Natural Keyboard και είναι χωρισμένο σε δύο σπαστά κομμάτια, τα οποία προσφέρουν μεγαλύτερη εργονομία (σε συνδυασμό με τα απαραίτητα εξαρτήματα για να ξεκουράζετε τους καρπούς σας). Σε αντίθεση με την προηγούμενη έκδοση, δηλαδή το Natural Keyboard Elite, στο νέο keyboard τόσο τα πλήκτρα κίνησης στη σελίδα (Page Up/Down, Home κ.λπ.) όσο και τα "βελάκια" έχουν αποκτήσει το φυσιολογικό μέγεθός τους, ενώ τα function keys παραμένουν σχετικά μικρότερα από αυτά των κλασικών πληκτρολόγιων. Το νέο



πληκτρολόγιο διαθέτει μια σειρά από ειδικά πλήκτρα πάνω από function keys, για να αυτοματοποιήσετε τις συνηθισμένες εργασίες σας τόσο στον Web όσο και σε εφαρμογές πολυμέσων. Τα πλήκτρα που προσανατολίζονται στο Διαδίκτυο λειτουργούν χωρίς προβλήματα τόσο με τον Explorer όσο και με τον Navigator. Η πιο σημαντική λειτουργία είναι η δυνατότητα να τρέξετε το πρόγραμμα διαχείρισης των e-mails σας με το απλό πάτημα ενός πλήκτρου. Από την άλλη πλευρά, το Natural Keyboard Pro σας δίνει τη δυνατότητα να χρησιμοποιείτε τις multimedia εφαρμογές σας εύκολα και γρήγορα, χωρίς να βγάζετε τα χέρια σας από το πληκτρολόγιο. Μέσω του προγράμματος Intellitype Pro που διαθέτει το keyboard μπορείτε να αντιστοιχίσετε πλήκτρα όπως Play/Pause, Next Track, Volume και άλλα με το πρόγραμμα που χρησιμοποιείτε κατά κόρον για να ακούτε μουσικά CDs ή MP3 αρχεία ήχου. Πρόκειται για μια πολύ καλή πρόταση, που συνδυάζει την εργονομία με τη λειτουργικότητα.

Προσοχή στα φάλτσα

Αν και το μπιλιάρδο στον υπολογιστή δεν μπορεί να αντικαταστήσει το πραγματικό παιχνίδι, εντούτοις -όπως συμβαίνει με τα περισσότερα σπορ που βρίσκουν μια θέση και στον υπολογιστή- η ηλεκτρονική έκδοση έχει πολλούς και πιστούς οπαδούς, είτε πρόκειται για PC games είτε για coin ops (πόσοι δεν έχουν "ταΐσει" άπειρα πενηντάρικα το γνωστό μπιλιάρδο των ηλεκτρονικών;). Στην περίπτωση του PC, πάντως, ο χειρισμός με το mouse ή το πληκτρολόγιο δεν είναι ό,τι πιο εύκολο. Πώς θα σας φαινόταν, λοιπόν, να μπορείτε να χρησιμοποιήσετε πραγματική στέκα για να παίξετε ηλεκτρονικό μπιλιάρδο; Την πρόταση αυτή κάνει η εταιρία InterAct, η οποία σκέφτηκε τους άμοιρους "μπιλιαρδόβιους" που δεν μπορούν να απολαύσουν τα φάλτσα και τις καραμπόλες στο έπακρο. Ετσι, η εταιρία κατασκεύασε το Pool Shark, μια USB συσκευή που συνεργάζεται άψογα με τον υπολογιστή και σας επιτρέπει να αποκτήσετε εξαιρετικό ρεαλισμό στο παιχνίδι σας. Το Pool Shark είναι ένα ποντίκι που έχει υποστεί σοβαρή παραμόρφωση! Στο επάνω μέρος υπάρχει υποδοχή για τη στέκα και roller για να ανιχνεύεται η κίνησή της, καθώς και ένα πλήκτρο στο επάνω μέρος, ένα στο μπροστά και δύο σε κάθε πλευρά. Η κλασική μπίλια κίνησης του mouse βρίσκεται στο κάτω μέρος και η συσκευή δίνει τη δυνατότητα να επιλέξετε λειτουργία για αριστερόχειρες ή δεξιόχειρες. Το Pool Shark έρχεται με μια μικρή στέκα (χωρίζεται σε τρία τμήματα), αλλά μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και κανονική στέκα (προσοχή τα βάζα της μαμάς!). Η λειτουργία της είναι πολύ απλή και δεν χρειάζεται να χρησιμοποιήσετε δεύτερο mouse, καθώς η ίδια η συσκευή παίζει το ρόλο αυτό. Το μοναδικό πρόβλημα που ενδέχεται να συναντήσετε είναι αυτό του χώρου, καθώς - όπως καταλαβαίνετε - χρειάζεται κάποιος επιπλέον χώρος για την κίνηση της στέκας. Η συσκευή θα κοστίζει γύρω στις 10.000 δρχ. - κόστος όχι και τόσο υψηλό για τους φανατικούς του μπιλιάρδου.



flash

Ναι! Μην έχετε καμία αμφιβολία! Πάλι με κάποιο bug των προγραμμάτων της Microsoft θα ασχοληθούμε. Πρόκειται για ένα λάθος που εντοπίζεται στον Internet Explorer και σε όσα προγράμματα υποστηρίζουν την Java. Μάλιστα, το πρόβλημα επηρεάζει όλες τις εκδόσεις του Explorer 4 και 5. Αν επισκεφθείτε ένα site με ένα Java applet που εκμεταλλεύεται το bug, τότε ο κάτοχος του applet μπορεί να κάνει εργασίες στον υπολογιστή σας, τις οποίες κανονικά μόνο εσείς θα μπορούσατε να φέρετε εις πέρας (όπως διαγραφή ή μεταβολή αρχείων, ακόμη και format του δίσκου). Για το λόγο αυτό η Microsoft εξέδωσε ένα προγραμματάκι που διορθώνει το πρόβλημα, το οποίο μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση: http://www.microsoft.com/security/bulletins/ms99-045.asp.

Τα ειδησεογραφικά sites, τα sites αθλητικού περιεχομένου και οι on-line μετεωρολογικές υπηρεσίες βρίσκονται στις πρώτες θέσεις των προτιμήσεων της πλειονότητας των χρηστών του Internet, σύμφωνα με έρευνα της εταιρίας Media Metrix. Στην ίδια έρευνα αναφέρονται και στατιστικά στοιχεία για τα δέκα πρώτα Web sites (για τον Σεπτέμβριο). Τα sites αυτά είναι (με τη σειρά επισκέψεων): Yahoo.com (32,1 εκατομμύρια επισκέψεις), AOL.com (28,4 εκατομμύρια), MSN.com (28,1 εκατομμύρια), Netscape.com (19,6 εκατομμύρια), Microsoft.com (19,6 εκατομμύρια), Geocities.com (19,3 εκατομμύρια), Go.com (18,9 εκατομμύρια), Excite.com (14 εκατομμύρια), Hotmail.com (13,6 εκατομμύρια) και Lycos.com (13,4 εκατομμύρια).

Είδηση κατευθείαν από το ιατρικό συμβούλιο του περιοδικού: Δύο νέοι ιοί τύποι Melissa έκαναν την εμφάνισή τους. Ενώ ήδη κυκλοφορούν πάνω από 24 παραλλαγές του αρχικού ιού, η εμφάνιση ακόμα δύο δείχνει τι ακριβώς συμβαίνει στο χώρο της Πληροφορικής. Μάλιστα, ένας εκ των δύο ιών κατάφερε να μην ανιχνευθεί από κανένα αντιβιοτικό. Είναι εξάλλου αρκετά εύκολο για κάποιον να κατασκευάσει έναν virus, αρκεί να γνωρίζει κάποια πράγματα σχετικά με τις Macro. Οι ιοί Melissa έχουν τη δυνατότητα να αναπαράγουν τον εαυτό τους τόσο στο μηχάνημα που έχουν προσβάλει όσο και σε άλλα μηχανήματα - αρκεί να υπάρχει σύνδεση στο Internet. Τότε ο ιός αναλαμβάνει να στείλει τον εαυτό του (μέσω e-mail) σε όλες τις διευθύνσεις που περιέχει το address book του χρήστη. Η νέα παραλλαγή του ιού ονομάζεται Melissa.U (Gen1) και μπόρεσε να αποφύγει τα... πονηρά βλέμματα των αντιβιοτικών. Εν αναμονή, λοιπόν, των νέων εκδόσεων που θα υποστηρίζουν και το νέο (και βλαβερό) ιό των υπολογιστών, δεν μπορούμε να κάνουμε τίποτε άλλο από το να προσέχουμε τι βάζουμε ή κατεβάζουμε στον υπολογιστή μας.

Η Britannica στο Internet

Μία από τις γνωστότερες και εγκυρότερες εγκυκλοπαίδειες του κόσμου, η Britannica, αποφάσισε να κάνει ένα τεράστιο βήμα στο Internet με τη δωρεάν δημοσίευση και των 32 τόμων της. Η τάση της εποχής μας για ψηφιοποίηση των μεγάλων βιβλίων αναφοράς (εγκυκλοπαίδειες, λεξικά) σε CD-ROM έχει πλέον περάσει στο δεύτερο στάδιο, με την εκμετάλλευση των δυνατοτήτων που παρέχει το Διαδίκτυο για τη δημοσίευση τεράστιου όγκου πληροφοριών και τη διάθεσή τους σε όλον τον κόσμο. Το site Britannica.com ανέβηκε στις 19 Οκτωβρίου στο Internet και αμέσως δέχθηκε τόσο πολλές επισκέψεις από όλον τον κόσμο, ώστε οι υπεύθυνοι αναγκάστηκαν να το κλείσουν έπειτα από λίγες ώρες, καθώς ο server δεν μπορούσε να εξυπηρετήσει τις χιλιάδες των κλήσεων που έρχονταν από διάφορα μέρη του πλανήτη, με αποτέλεσμα να εμφανίζεται συνεχώς πρόβλημα επικοινωνίας με τον κόμβο σε όποιον προσπαθούσε να προσπελάσει το site. Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές στο site εμφανίζεται δήλωση του Don Yannias, διευθυντή της Britannica, σύμφωνα με την οποία τα προβλήματα θα αποκατασταθούν όσο το δυνατόν γρηγορότερα. "Είμαστε θύματα της ίδιας μας της επιτυχίας" γράφει ο Yannias και μάλλον δεν έχει άδικο. Αν σκεφθείτε ότι η Britannica κοστίζει στην Αμερική γύρω στις 400.000 δρχ., μπορείτε να καταλάβετε γιατί όλος αυτός ο... πανικός στο site της. "Γνωρίζαμε ότι το site θα συγκέντρωνε μεγάλο αριθμό χρηστών την πρώτη ημέρα λειτουργίας του, αλλά δεν είχαμε ιδέα ότι τόσο μεγάλη κίνηση θα επιτυγχανόταν τόσο γρήγορα. Παρά τα μεγάλα προβλήματα που συναντήσαμε, η υψηλή ζήτηση για το Britannica.com μας ενθαρρύνει και θα προσπαθήσουμε σύντομα να κάνουμε την Britannica την καλύτερη πηγή πληροφοριών στο Internet" είναι τα λόγια το διευθυντή της ηλεκτρονικής έκδοσης της εγκυκλοπαίδειας. Η Britannica εκδόθηκε για πρώτη φορά στο Εδιμβούργο της Σκωτίας, σε εκατό μέρη από το 1768 μέχρι το 1771 και ήταν το "πνευματικό τέκνο" τριών Σκωτσέζων. Θεωρείται το παλαιότερο συνεχώς εκδιδόμενο έργο-αναφορά στην αγγλική γλώσσα. Το site της θα περιέχει, εκτός από το κείμενο της εγκυκλοπαίδειας, ειδησεογραφία από εφημερίδες και δίκτυα σε όλον τον κόσμο, επιλεγμένα άρθρα από 70 περιοδικά (μεταξύ των οποίων το "Esquire", το "Sports Illustrated" και ο "Economist"), καθώς και ένα ευρετήριο με τα καλύτερα Web sites επιλεγμένα από τους συντάκτες της Britannica.



Ενα φθηνό gamepad από τη Saitek

Αν αναζητάτε μια οικονομική και ταυτόχρονα λειτουργική λύση για gamepad, τότε αξίζει να ρίξετε μια καλή ματιά στο P120 της Saitek. Αν σκεφτείτε ότι ένα gamepad με την υπογραφή μίας εκ των πιο γνωστών εταιριών στο χώρο θα κοστίζει κοντά στις 5.000 δραχμές, τότε σίγουρα αποτελεί μία αγορά που πρέπει να προσέξετε. Τα χαρακτηριστικά του P120 είναι τα συνηθισμένα για χειριστήριο της κατηγορίας: σταυρός οκτώ κατευθύνσεων στα αριστερά, τέσσερα fire-buttons στα δεξιά και δύο σκανδάλες στην μπροστινή πλευρά του. Οι λαβές του gamepad θα ικανοποιήσουν και τον πιο απαιτητικό χρήστη, ενώ ένα επιπλέον εξάρτημα είναι ένα μικρό χειριστήριο που τοποθετείται σε μία τρύπα στη μέση του σταυρού και κάνει το gamepad να συμπεριφέρεται σαν joystick στην κίνηση του αντικειμένου, κάτι χρήσιμο για παιχνίδια που απαιτούν πιο ομαλό έλεγχο, όπως τα racing games. Το gamepad δεν διαθέτει συνοδευτικό software, αλλά για τις 5.000 που θα δώσετε δεν πρέπει να είστε και πολύ απαιτητικοί. Πάντως, ως γνωστόν, τα περισσότερα παιχνίδια σάς επιτρέπουν να επανακαθορίσετε τη λειτουργία κάθε πλήκτρου μέσω των ειδικών επιλογών τους. Είναι προφανές ότι η Saitek προωθεί το νέο χειριστήριό της με βασικό ατού την εξαιρετικά χαμηλή τιμή του. Δεν πρέπει όμως να νομίσετε πως το χειριστήριο δεν αξίζει της προσοχής σας. Στην πραγματικότητα, δεν έχει να ζηλέψει και πολλά από gamepads αντίστοιχων ικανοτήτων, τα οποία έχουν αυξημένη τιμή. Το μόνο μειονέκτημα που παρουσιάζει το P120 εντοπίζεται στο ότι τα Windows σας επιτρέπουν να ρυθμίσετε τις δύο σκανδάλες ως third axis, γεγονός που θα έχει ως αποτέλεσμα να μην αναγνωρίζονται από τα περισσότερα παιχνίδια.



15χρονος συλλαμβάνεται για πειρατεία

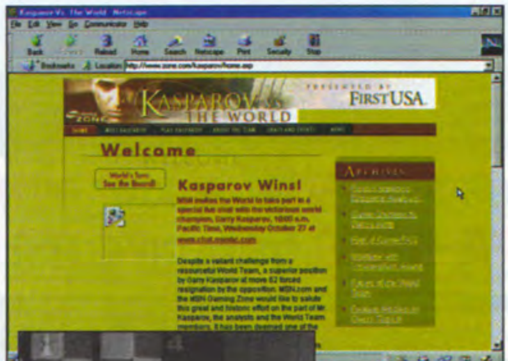
Ενα 15χρονο αγόρι, το όνομα του οποίου δεν έγινε γνωστό λόγω της ηλικίας του, συνελήφθη για πειρατεία στην Ηλιούπολη. Σύμφωνα με την αστυνομία, στο διαμέρισμα του νεαρού βρέθηκαν και κατασχέθηκαν ένα πλήρες σύστημα εγγραφής CDs, 45 πειρατικά μουσικά CDs Ελλήνων και ξένων καλλιτεχνών (εκεί ειδικευόταν ο φίλος μας), 17 αυθεντικά CDs από τα οποία παράγονταν τα αντίγραφα και 23 άδεια CDs. Εντυπωσιακό είναι μάλιστα το γεγονός πως οι γονείς του 15χρονου του είχαν παραχωρήσει δικό του διαμέρισμα, προκειμένου το παιδί να μπορεί να κάνει ήσυχα και άνετα τη δουλειά του! Ω καιροί, ω ήθη...



EA SPORTS
FIFA 2000
Το ΕΛΛΗΝΙΚΟ FIFA 2000
ΕΙΝΑΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ !
Ζήσε την ΕΝΤΑΣΗ και το ΠΑΘΟΣ της Α΄ Εθνικής, με το
FIFA 2000 σε περιγραφή ΧΡΗΣΤΟΥ ΣΩΤΗΡΑΚΟΠΟΥΛΟΥ
FIFA 2000 THE ALBUM
CYBER ROBBIE
ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ ΤΟ SINGLE ΤΟΥ ROBBIE WILLIAMS 'IT'S ONLY US'
PlayStation
PC CD
FIFA
EA SPORTS
easports.com
it's in the game.

Κλέβει η Microsoft;

Μία ομάδα από σκακιστές, που αντιμετωπίζουν τον παγκόσμιο πρωταθλητή Gary Kasparov σε μια on-line παρτίδα σκάκι μέσω ενός site της Microsoft, κατηγορούν την εταιρία ότι δεν χειρίστηκε σωστά μια κίνησή τους, η οποία θα μπορούσε να τους χαρίσει την ισοπαλία. Οπως είχαμε γράψει σε προηγούμενο τεύχος, ο Kasparov (έπειτα από την ήττα του από τον Big Blue) αποφάσισε να χρησιμοποιήσει την τεχνολογία ως





μέσο για τη σκακιστική επικοινωνία του με τους φίλους του σκακιού σε όλον τον κόσμο. Ετσι, στις 21 Ιουνίου ξεκίνησε αυτή η "παγκόσμια παρτίδα", η οποία είχε την ονομασία "Kasparov vs the World". Η παρτίδα διαρκεί ήδη πάνω από τέσσερις μήνες και φτάνοντας προς το τέλος της, διαφάνηκε η επικείμενη επικράτηση του Ρώσου σκακιστή. Οι κινήσεις του "κόσμου" αποφασίζονταν έπειτα από ψηφοφορία, η οποία ακολουθούσε κάθε κίνηση του Kasparov. Παίκτες και απλοί άνθρωποι από όλον τον κόσμο είχαν την ευκαιρία να ψηφίσουν την κίνηση που θα ήθελαν να γίνει μέσα σε 18 ώρες από την τελευταία κίνηση του αντιπάλου. Στο bulletin board του "Gaming Zone" (Web site της Microsoft) δημοσιεύτηκαν μηνύματα που κατηγορούσαν ανοικτά την εταιρία ότι κατέστρεψε την παρτίδα, ενώ ομάδα παικτών έστειλε αντίστοιχη δήλωση στο διεθνές ειδησεογραφικό πρακτορείο Reuters υποστηρίζοντας ότι η Microsoft "μαγείρεψε" την ψηφοφορία, με το να μη δημοσιεύσει μια κρίσιμη κίνηση που είχε προτείνει η 15χρονη πρωταθλήτρια γυναικών στις Η.Π.Α. Irina Krush. Η Microsoft ανταπάντησε ότι η κίνηση της Krush στάλθηκε πολύ αργά και δεν πρόλαβε να δημοσιευτεί, ενώ εμφανιζόταν απλά ως link στο προσωπικό Web site της. Μια ομάδα τεσσάρων εφήβων πρωταθλητών στο σκάκι πρότεινε κάποιες κινήσεις, συνοδευόμενες από σχολιασμό, προκειμένου να τεθούν σε ψηφοφορία μεταξύ του κοινού. Στην προκειμένη περίπτωση, όμως, η Krush αντιμετώπισε προβλήματα με το e-mail της, με αποτέλεσμα η κίνηση να μη φτάσει εγκαίρως και οι παίκτες να ψηφίσουν μια κατώτερη κίνηση. Επειτα από αυτό η νίκη του Kasparov φάνηκε περισσότερο πιθανή από την ισοπαλία. Ετσι, πολλοί παίκτες ψήφισαν λανθασμένη κίνηση (απώλεια βασίλισσας και κάθε ελπίδας για την ισοπαλία) σε ένδειξη διαμαρτυρίας. Η κίνηση αυτή τελικά δεν "παίχτηκε" γιατί η εταιρία δεν την επέτρεψε, αφού δεν είχε προταθεί από τη συμβουλευτική επιτροπή των παικτών και επρόκειτο για μία "σχεδιασμένη ψήφο". Το γεγονός αυτό προκάλεσε πολλές αντιδράσεις, διότι δεν μπορεί η

Microsoft να καθορίζει τις ψήφους όπως τη συμφέρει. Τελικά, πολλοί παίκτες δεν εγκατέλειψαν τη μάχη και θα προσπαθήσουν να κερδίσουν την ισοπαλία. Η παρτίδα ολοκληρώθηκε στην 62 κίνηση με νίκη του Kasparov (εγκατάλειψη των αντιπάλων). Στη διεύθυνση http://www.zone.com/kasparov/home.asp μπορείτε να δείτε τις αναλύσεις ειδικών και του ίδιου του Ρώσου σκακιστή για την παρτίδα.

Ηλεκτρονικές αντιδικίες

Το ηλεκτρονικό εμπόριο είναι η έννοια της εποχής μας, τώρα που μικρές και μεγάλες εταιρίες ανακάλυψαν το Internet και τις δυνατότητες που τους παρέχει να αυξήσουν τους πελάτες τους. Ο ανταγωνισμός μεταξύ των εταιριών έχει μεταφερθεί σε δικτυακό πλέον πεδίο και οι αντιδικίες τους αφορούν σε ολοένα και περισσότερο θέματα που σχετίζονται με το Internet. Στο πλαίσιο αυτό φυσιολογική θεωρείται η υπόθεση που αφορά σε έναν εκ των κολοσσών του ηλεκτρονικού εμπορίου, το πασίγνωστο βιβλιοπωλείο Amazon.com. Το Amazon υπήρξε πρωτοπόρο στο ηλεκτρονικό εμπόριο και σήμερα έχει φτάσει σε πολύ υψηλά επίπεδα, με τεράστια κέρδη και χιλιάδες πωλήσεις βιβλίων, CDs και CD-ROMs. Η Amazon, λοιπόν, κατέθεσε αγωγή εναντίον του βασικού ανταγωνιστή της, της Barnesandnoble.com, με τον ισχυρισμό ότι αντέγραψε παράνομα τη μέθοδο ηλεκτρονικών πωλήσεων που χρησιμοποιούσε εκείνη. Η πατενταρισμένη μέθοδος της Amazon αποθήκευε πληροφορίες σχετικά με τον τρόπο πληρωμής του πελάτη, καθώς και με τα στοιχεία αποστολής των προϊόντων, ώστε να μην απαιτείται η συνεχής επανεισαγωγή των ίδιων στοιχείων σε κάθε νέα αγορά. Η μέθοδος πωλήσεων της Amazon ονομάζεται 1-Click και λειτουργεί από τον Σεπτέμβρη του 1997. Η εταιρία απαιτεί από το περιφερειακό δικαστήριο του Seattle να απαγορεύσει στην Barnesandnoble να χρησιμοποιεί την "αντιγραμμένη τεχνολογία". Ο ιδιοκτήτης και πρόεδρος της Amazon Jeff Bezos δήλωσε: "Ξοδέψαμε χιλιάδες ώρες για να αναπτύξουμε τη μέθοδο 1-Click και ο λόγος για τον οποίο υπάρχει σύστημα κατοχύρωσης σε αυτήν τη χώρα είναι για να ενθαρρύνει τους ανθρώπους να παίρνουν τέτοιου είδους ρίσκα και να κάνουν τις ανάλογες επενδύσεις για τους καταναλωτές." Από την άλλη, ο εκπρόσωπος της Barnesandnoble δήλωσε πως η εταιρία του θεωρεί τελείως αβάσιμη την αγωγή και θα υπερασπιστεί τη θέση της μέχρις εσχάτων. Η υπόθεση αυτή, όποιο τέλος και αν έχει, δείχνει με ανάγλυφο τρόπο το μέλλον του ηλεκτρονικού εμπορίου, όσο όλο και περισσότερες εταιρίες θα μπαίνουν στο Internet με στόχο την αύξηση πελατών και κερδών.



Τα αποτελέσματα του διαγωνισμού μας

Υπενθυμίζουμε και σε αυτό το τεύχος τους νικητές του καλοκαιρινού διαγωνισμού μας (τεύχος Ιουλίου-Αυγούστου), με έπαθλο 10 αντίτυπα του "Official Formula 1 Racing", προσφορά της Despec Multimedia. Οσοι δουν τα ονόματά τους στη λίστα που ακολουθεί μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του "PC Master" (Λ. Συγγρού 44, Αθήνα) μέχρι και τις 10 Δεκεμβρίου. Στους νικητές της επαρχίας θα σταλούν ταχυδρομικώς.

1. ΛΕΒΕΝΤΗΣ ΔΙΟΝΥΣΗΣ - ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ
2. ΚΟΥΛΕΝΤΙΑΝΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ - Π. ΦΑΛΗΡΟ
3. ΘΕΟΧΑΡΙΔΗΣ ΜΙΧΑΛΗΣ - ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
4. ΜΠΕΛΟΥΚΑ ΜΑΡΘΑ - ΑΓ. ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ
5. ΓΚΟΓΚΑΣ ΝΙΚΟΣ - ΔΑΦΝΙ
6. ΛΥΤΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ - ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ
7. ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ ΘΕΜΗΣ - ΠΕΙΡΑΙΑΣ
8. ΚΑΠΑΤΟΣ ΜΙΧΑΛΗΣ - ΑΘΗΝΑ
9. ΧΡΙΣΤΟΓΛΟΥ ΜΙΧΑΛΗΣ - ΝΕΑ ΣΜΥΡΝΗ
10. ΚΑΨΑΛΙΔΗΣ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ - ΚΑΒΑΛΑ

Η λύση του παζλ δημοσιεύτηκε στο προηγούμενο τεύχος. Μην ξεχάσετε να δηλώσετε συμμετοχή στο διαγωνισμό αυτού του μήνα με έπαθλο 10 αντίτυπα από τις νέες περιπέτειες της Lara Croft στο "Tomb Raider: The Last Revelation".

Τα Multirama στην Infosystem '99

Η άψογη, τόσο αισθητικά όσο και λειτουργικά, οργάνωση του περιπτέρου, εμβαδού 150 τ.μ., των Multirama στην Infosystem '99 οδήγησε στη βράβευσή του. Οι επισκέπτες του περιπτέρου υπολογίζεται πως ξεπέρασαν τους 10.000, ενώ παρουσιάστηκαν δεκάδες νέα προϊόντα και υπηρεσίες, με έμφαση στις υπηρεσίες Internet, το Mobile Computing, το Digital Imaging, το επαγγελματικό software και τις υπηρεσίες ολοκληρωμένης υποστήριξης.






ΤΩΡΑ ΤΑ VIDEO GAME LIVE,
ΚΑΙ ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ ΤΟΥΣ
ΕΣΥ!
Είναι γεγονός! Τώρα οι πιο γνωστοί ήρωες των αγαπημένων σου video games έσπασαν το φράγμα της οθόνης και είναι δίπλα σου. Χειροπιαστοί και ολοζώντανοι. Τους αγγίζεις και παίζεις μαζί τους σε ένα Live video game γεμάτο δράση. Απόκτησέ τους τώρα όλους και ζήσε τις πιο φανταστικές περιπέτειες, με έναν μοναδικό πρωταγωνιστή. Εσένα!
DUKE NUKEM
QUAKE II
ACTION FIGURES
MARIO KART 64
CRASH
BANDICOOT
BRAVO toys
ΑΦΟΙ ΠΑΝΤΑΖΟΠΟΥΛΟΙ Α.Ε., Ακαδημίας 98, 106 77 Αθήνα, Τηλ.: 3822.037, 3822.368, e-mail: toysacademy@hol.gr

Κατακτήστε το Everest

Κατά την ανάγνωση του ανωτέρω τίτλου δύο τινά μπορεί να έρθουν στο μυαλό κάποιου: ή η γνωστή αλυσίδα "ταχυφαγείων" (κατά κόσμον fast foods) ή η υψηλότερη βουνοκορφή της οροσειράς των Ιμαλαΐων - αλλά και του κόσμου. Οντως το νέο αυτό παιχνίδι της GT Interactive ασχολείται με το συγκεκριμένο θέμα (ε, μια και έρχεται χειμώνας, ταιριάζει με το όλο κλίμα). Στην ουσία πρόκειται για έναν εξομοιωτή ορειβασίας (άντε να δούμε τι άλλο θα εξομοιώσουν οι εταιρίες παραγωγής software). Η εταιρία υπόσχεται πως θα μας κάνει να νιώσουμε όλες τις συγκινήσεις που προσφέρει η αληθινή ορειβασία, καθώς θα κληθούμε να διασχίσουμε και να εξερευνήσουμε δύσβατες χαράδρες, να αναρριχηθούμε σε παγωμένες πλαγιές και να έρθουμε αντιμέτωποι με τις πιο αντίξοες καιρικές συνθήκες, προκειμένου να καταφέρουμε να προσθέσουμε το όνομά μας στη λίστα εκείνων που πάτησαν την υψηλότερη -αλλά και την πιο επικίνδυνη- βουνοκορφή του κόσμου.



Το περιβάλλον του παιχνιδιού είναι εξ ολοκλήρου τρισδιάστατο και ανταποκρίνεται σε μεγάλο βαθμό στο αυθεντικό. Σημειωτέον πως στην προσπάθειά του αυτή ο παίκτης θα έχει τη -virtual- βοήθεια του Ed Viestrus, ο οποίος τυγχάνει να είναι ένας από τους διασημότερους ορειβάτες του κόσμου. Συνοπτικά το παιχνίδι θα περιλαμβάνει τα εξής:

- Δυνατότητα επιλογής της διαδρομής που θα ακολουθήσει ο παίκτης προκειμένου να φτάσει στην κορυφή.
- Πλήρες τοπογραφικό τερέν που προκαλεί τον παίκτη να δοκιμάσει τις αντοχές του.
- Δυνατότητα πλήρους τροποποίησης (customize) του ορειβάτη σας, επιλέγοντας από μία μεγάλη γκάμα εξοπλισμού και αντικειμένων.
- Αναλυτική παρουσίαση της αντοχής και της κατάστασης της υγείας κάθε ορειβάτη, ώστε να αποφύγετε την κούραση ή ακόμη και το θάνατό του.
- Κόλπα και τεχνικές ορειβασίας από τον Ed Viestrus.

Τέλος, οφείλουμε να αναφέρουμε πως το παιχνίδι είναι εύκολο στην εκμάθησή του αλλά δύσκολο ως προς τον απόλυτο έλεγχο του gameplay.

Οσοι, λοιπόν, από εσάς επιθυμείτε να "σκαρφαλώσετε" στο Everest θα πρέπει να διαθέτετε και τον κατάλληλο εξοπλισμό: Pentium 200MHz, 16MB RAM, VGA κάρτα με υποστήριξη 640x480 και 16 bit χρώματος.



Νέοι τίτλοι από την Beacon Multimedia

Η γνωστή εταιρία εισαγωγής παιχνιδιών Beacon Multimedia (Γράμμου 71, Μαρούσι) ανακοίνωσε την κυκλοφορία πέντε νέων τίτλων στην ελληνική αγορά. Συγκεκριμένα, οι τίτλοι που θα δούμε σύντομα περιγράφονται στη συνέχεια.

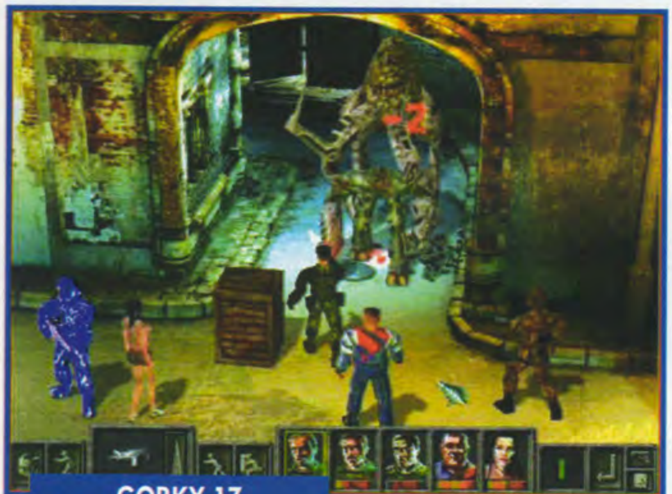
SEPTERRA CORE

Το παιχνίδι αυτό λαμβάνει χώρα σε ένα πρωτότυπο περιβάλλον όπου ομόκεντρες κοσμικές σφαίρες δημιουργούν επτά μοναδικά οικοσυστήματα και όπου "καρδιά" του κόσμου αυτού είναι ένας ζωντανός υπολογιστής. Στην εξωτερική σφαίρα του κόσμου αυτού ζει η κοινωνία των Chosen (Εκλεκτών), οι οποίοι επιδίδονται στη συγκέντρωση δυνάμεων. Υπάρχει, λοιπόν, ένας μύθους που λέει πως όποιος κατορθώσει να ξεκλειδώσει την καρδιά του υπολογιστή θα αποκτήσει ως έπαθλο το "Gift of Heaven", το οποίο πιστεύεται πως δίνει απίστευτες δυνάμεις. Αν λοιπόν συνδυάσατε σωστά τα προαναφερθέντα, θα καταλάβετε την υπόθεση του παιχνιδιού.

Από την άλλη, ο ρόλος σας είναι ο εξής: Είστε η Maya, μία

WET ATTACK





GORKY 17

ρακοσυλλέτρια, η οποία, όταν οι Chosen επιτίθενται στη χώρα σας, αποφασίζει να τους αποκρούσει. Στη συνέχεια, όμως, και όσο προχωράτε στο παιχνίδι, θα ανακαλύψετε τα απόκρυφα μυστικά του κόσμου αυτού.

Το παιχνίδι θα διαθέτει πλούσια πλοκή και θα περιλαμβάνει ένα εύχρηστο interface. Επίσης, θα περιλαμβάνει υψηλή τεχνητή νοημοσύνη (AI), pre-rendered τρισδιάστατους χαρακτήρες και τεράστιο μη επαναλαμβανόμενο φυσικό περιβάλλον. Για να μπορέσετε και εσείς να ταξιδέψετε στον φανταστικό κόσμο του Septerra Core, θα πρέπει οπωσδήποτε να έχετε Pentium 166, 16MB RAM, 2x CD-ROM, SVGA card 2MB.

WET ATTACK

Το παιχνίδι αυτό αποτελεί τη συνέχεια του γνωστού adventure Lula, του οποίου μία πρώτη παρουσίαση (preview) είχε γίνει στο τεύχος Σεπτεμβρίου (109).

GORKY 17

Η ιστορία του παιχνιδιού ξεκινά όταν το NATO (πού 'ν 'το, καλέ;) μαθαίνει πως οι Ρώσοι κατέστρεψαν μία από τις λεγόμενες μυστικές πόλεις τους, την Gorky 17. Επειτα από έναν χρόνο και αφού καταλαμβάνει μία εγκαταλελειμμένη ρωσική βάση, το NATO ανακαλύπτει ένα μυστηριώδες εργαστήριο ερευνών, την ύπαρξη του οποίου αποκρύπτει (τι περίεργο, ε;). Υστερα από λίγο καιρό, όμως, οι δρόμοι της πόλης γεμίζουν παραμορφωμένα τέρατα, και το γεγονός δεν αργεί να πάρει διαστάσεις. Πλέον δραστικές αποφάσεις πρέπει να ληφθούν. Ετσι, η πόλη σφραγίζεται και μία ειδική ομάδα επιλέκτων (ποιος να είναι άραγε ο αρχηγός της) αναλαμβάνει να... εξετάσει την κατάσταση. Το παιχνίδι θα έχει πρωτότυπο σενάριο επιστημονικής φαντασίας, θα συνοδεύεται από τρισδιάστατα γραφικά, ειδικά εφέ και εφέ φωτισμού, φυσική κίνηση των χαρακτήρων και εύχρηστο interface. Οι δε απαιτήσεις του θα είναι: Pentium 200 MMX ή Pentuim 166 με 3D accelerator, 32MM RAM, 4x CD-ROM, κάρτα ήχου και ποντίκι.

EMPIRE OF THE ANTS

Το παιχνίδι αυτό θα σας μεταφέρει στο μαγευτικό κόσμο της δυνατότερης (σε σχέση με το μέγεθός της) μορφής ζωής του πλανήτη μας, στο βασίλειο των μυρμηγκιών. Η ιστορία του είναι βασισμένη στο βιβλίο "Η αυτοκρατορία των μυρμηγκιών" του Bernard Werber.

Στο ξεκίνημά του, λοιπόν, είστε ο υπεύθυνος για την ανάπτυξη της φωλιάς των κόκκινων μυρμηγκιών. Οι εχθροί σας είναι πολλοί και το έργο σας σίγουρα δύσκολο, αφού πρέπει και να τους συντρίψετε, αλλά και να αναπτύξετε την "πόλη"

TOP TEN

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

1.	-	**FIFA 99 (1)** (EA SPORTS)	☆☆☆☆☆☆☆☆	SIMULATION
2.	▲	**C&C: TIBERIAN SUN (3)** (WESTWOOD)	☆☆	STRATEGY
3.	▼	**RED ALERT (2)** (WESTWOOD)	☆☆☆☆☆☆☆☆	STRATEGY
4.	▲	**STARCRAFT/BROOD WAR (5)** (BLIZZARD)	☆☆☆☆☆	STRATEGY
5.	▼	**COMMANDOS: BTCOD (4)** (EIDOS)	☆☆	STRATEGY
6.	▲	**CHAMPIONSHIP MANAGER 3 (10)** (EIDOS)	☆☆☆☆	SIMULATION
7.	-	**AGE OF EMPIRES/RISE OF ROME (7)** (MICROSOFT)	☆☆☆☆☆☆	STRATEGY
8.	-	**BALDUR'S GATE (8)** (INTERPLAY)	☆☆☆☆☆	ADVENTURE
9.	▼	**NBA LIVE 99 (6)** (EA SPORTS)	☆☆	SIMULATION
10.	▲	**TOMB RAIDER 3 (-)** (EIDOS)	☆	ACTION

Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.

- ▲ Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.
- ▼ Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.
- \- Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.

ΤΑ 5 ΚΑΛΥΤΕΡΑ GAMES ΑΝΑ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

ADVENTURE/RPG
1. (1) BALDUR'S GATE
2. (2) FINAL FANTASY VII
3. (3) THIEF: THE DARK PROJECT
4. (4) AMERZONE
5. (5) DISCWORLD NOIR

STRATEGY
1. (2) C&C: TIBERIAN SUN
2. (1) RED ALERT/ AFTERMATH
3. (3) THIEF: THE DARK PROJECT
4. (3) COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY
5. (5) AGE OF EMPIRES/RISE OF ROME

SIMULATION
1. (1) FIFA 99
2. (3) CHAMPIONSHIP MANAGER 3
3. (2) NBA LIVE 99
4. (4) COLIN McRAE RALLY
5. (5) MIDTOWN MADNESS

ACTION
1. (2) TOMB RAIDER 3
2. (1) RESIDENT EVIL 2
3. (-) QUAKE 2
4. (-) TUROK 2
5. (3) MORTAL KOMBAT 4

TOP 5 ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ
1. CUTTHROATS
2. C&C: TIBERIAN SUN
3. AGE OF EMPIRES 2
4. PRINCE OF PERSIA 3D
5. L' AMERZONE

Ευχαριστούμε τα καταστήματα Multirama, Μέτρον και Computers Game Club για τη συνεργασία τους στην κατάρτιση αυτού του Top 5.

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Σίγουρα πολλοί από εσάς θα έχετε ασχοληθεί με κάποιο adventure. Πώς θα σας φαινόταν αν είχατε την ευκαιρία να φτάξετε εσείς το δικό σας παιχνίδι και να κάνετε κάποιους άλλους να ασχοληθούν μαζί του;



Θα μου πείτε πως κάτι τέτοιο χρειάζεται γνώσεις προγραμματισμού και τα σχετικά... Ε, λοιπόν, όχι πλέον. Η αυστραλιανή εταιρία Twilight Software δημιούργησε το adventure game Engine, ένα πρόγραμμα που επιτρέπει στο χρήστη του να δημιουργήσει τα δικά του



adventures χωρίς να έχει ιδιαίτερες γνώσεις προγραμματισμού. Επίπλεον, το πακέτο αυτό παρέχει ένα πλήρες tutorial 72 σελίδων, όπου ο ενδιαφερόμενος μπορεί να βρεί αναλυτικότατες οδηγίες για τη χρήση και τις δυνατότητες του προγράμματος αυτού.

Ο Colin McRae επιστρέφει δριμύτερος με τη συνέχεια του γνωστού -και πολύ καλού- παιχνιδιού rally από την Codemasters, το οποίο -σημειωτέον- κατάφερε και πούλησε πάνω από 1.500.000 αντίτυπα σε ολόκληρο τον κόσμο. Φυσικά, μια και ο φίλτατος Colin μετεγγράφη από τη Subaru στη Ford, είναι επομένο πως στο νέο παιχνίδι θα δίνεται έμφαση στη νέα αγωνιστική ομάδα. Στον τομέα των γραφικών η Codemasters υπόσχεται μία νέα αγωνιστική εμπειρία που θα κόβει την ανάσα, μέσω μίας τροποιημένης μηχανής γραφικών, η οποία δίδει μεγαλύτερο βάθος και λεπτομέρεια αλλά και γρηγορότερη κίνηση, ενώ με τη χρήση περισσότερων πολυγώνων τα οχήματα θα δείχνουν ρεαλιστικότερα από ποτέ. Ομως, οι αλλαγές-βελτιώσεις δεν περιορίζονται στον ανωτέρω τομέα, αλλά επικεντρώνονται και στον τομέα των γενικότερων περιεχομένων του (κούρσες, επιλογές κ.ά.). Για παράδειγμα, οι τοποθεσίες των διάφορων αγώνων είναι πιστές αναπαραστάσεις των αυθεντικών περιβαλλόντων που λαμβάνουν χώρα. Τέλος, σημειώστε πως το νέο Colin McRae's Rally είναι μόνο η αρχή από μία σειρά προϊόντων που ετοιμάζει η Codemasters για τη νέα χιλιετία.

Η γνωστή εταιρία παραγωγής software Activision μας έστειλε μία λίστα με τις περχόμενες κυκλοφορίες της μέχρι και τις αρχές της νέας χιλιετίας. Δείτε και εσείς, λοιπόν, τι θα περιμένουμε στο άμεσο μέλλον (η σειρά με την οποία παρουσιάζονται οι τίτλοι είναι και η πιθανότερη σειρά κυκλοφορίας τους, καθώς για μερικούς από αυτούς δεν έχει αποφασιστεί ακόμα η ημερομηνία):

- Quake III: Arena
- Shangai: 2nd Dynasty
- NBA Basketball 2000
- NHL Championship 2000
- Indiana Jones and the Infernal Machine
- Star Trek: Hidden Evil
- Interstate '82
- Battlezone II
- Soldier of Fortune
- Dark Reign II
- Star Trek: Armada
- Vampire: The Masquarade
- Star Trek: Voyager
- Star Wars: Force Commander

Πώς θα σας φαινόταν η ιδέα να διακοσμήσετε το δωμάτιό σας με τους ήρωες των αγαπημένων σας παιχνιδιών; Η Bravo Toys φρόντισε για αυτό, φέρνοντας και στη χώρα μας μινιατούρες από τους δημοφιλέστερους χαρακτήρες των παιχνιδιών που πρωταγωνιστούν στις οθόνες των υπολογιστών μας. Αναζητήστε τις μινιατούρες της Bravo Toys στα καταστήματα παιχνιδιών και... καλή σας διασκέδαση!



EMPIRE OF THE ANTS

σας χτίζοντας νέα δωμάτια και συλλέγοντας πρώτες ύλες. Σίγουρα το πιο σημαντικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι η πρωτοτυπία του σεναρίου του.

NAPOLEON

Το εν λόγω παιχνίδι, με θέμα τη ζωή και το έργο (ή μάλλον τις μάχες) του γνωστού στρατηλάτη, έχει ήδη κυκλοφορήσει και θα βρείτε review του σε κάποιο από τα επόμενα τεύχη του "PC Master".

Ερχεται η νέα γενιά των Εξωγήινων

Οχι, μην τρομάζετε, δεν επίκειται καμία εισβολή. Πρόκειται απλώς για την επιστροφή των παιχνιδιών Alien Breed (το τελευταίο κυκλοφόρησε το 1996) από την Team 17, μία εταιρία που κατά το παρελθόν έχει επιδείξει πολύ καλά δείγματα "γραφής" (ποιος άραγε πρώην Amiga user δεν τα θυμάται;) - το ίδιο το Alien Breed το 1993 είχε ανακηρυχθεί ένα από τα παιχνίδια της χρονιάς. Το Alien Breed Conflict (ο τίτλος του) είναι αποτέλεσμα δουλειάς 18 μηνών και θα είναι το πρώτο από την επερχόμενη νέα σειρά παιχνιδιών Alien Breed. Το παιχνίδι όμως παύει πλέον να είναι καθαρό action και μεταφέρεται στο χώρο των real-time strategies. Ο παίκτης έχει υπό τον έλεγχό του μία μικρή ομάδα από στρατιώτες, οι οποίοι μάχονται για την ελευθερία του λαού τους ενάντια στις εξωγήινες δυνάμεις, μέσα από πολλές αποστολές που περιλαμβάνουν δολοφονικές επιθέσεις, απελευθέρωση κρατουμένων, απόκτηση σημαντικών πληροφοριών και άλλα πολλά. Επίσης, οι παίκτες θα μπορούν να δημιουργούν τους δικούς τους χαρακτήρες με ξεχωριστές ικανότητες για τον καθένα, να ηγούνται πολλαπλών ομάδων και να επιλέγουν τα όπλα που θα χρησιμοποιήσουν σε κάθε αποστολή. Συνοπτικά τα χαρακτηριστικά που θα διαθέτει ο νέος τίτλος είναι:

- Μεγάλη ποικιλία solo (ατομικών) αποστολών.
- Εκπληκτικά περιβάλλοντα και τρισδιάστατα γραφικά.
- Χάρτες αποκλειστικά για multiplayer και LAN (Local Area Network) παιχνίδι.
- Εχθρούς που συμπεριφέρονται έξυπνα.
- Gameplay που συνδυάζει διαφορετικά είδη: στρατηγική, δράση και role playing.
- Δυνατότητα πολλών τροποιήσεων των επιλογών.
- Μονάδες που μεγαλώνουν με την εμπειρία.

Η κυκλοφορία του αναμένεται στα μέσα του επόμενου έτους.







COMMAND & CONQUER: FIRESTORM

Από τη Westwood

Η συνέχεια του Tiberian Sun έρχεται...

Η Westwood μάς έχει συνηθίσει να κυκλοφορεί add-on σε όλους τους τίτλους Command & Conquer. Ετσι, το expansion pack του Tiberian Sun ήταν αναμενόμενο από όλους. Είναι αλήθεια ότι τα καλύτερα add-ons που έχω δει για strategy παιχνίδια είναι αυτά των Warcraft 2 και Starcraft της Blizzard, διότι εκτός από νέες προσθήκες σε units (Brood War) προωθούσαν και το σενάριο (Beyond the dark portal και Brood War). Αντιθέτως, τα expansions της Westwood παρείχαν "ξερές" αποστολές, οι οποίες παρ' ότι ήταν αρκετά διασκεδαστικές, δεν προωθούσαν καθόλου το σενάριο. Τέλος πάντων, η ουσία είναι ότι η Westwood κατάλαβε ότι η κυκλοφορία ενός add-on για το Tiberian Sun που θα έμοιαζε στα προηγούμενα δεν θα την οδηγούσε πουθενά. Ετσι, το expansion pack, που αυτή τη στιγμή ονομάζεται Firestorm, θα συνεχίζει την ιστορία του Tiberian Sun και γενικώς του Command & Conquer.



Η υπόθεση είναι αρκετά απλή: Το Firestorm τοποθετείται χρονικά λίγες μέρες μετά την αναμέτρηση του Commander Michael McNeil και του Kane, με τον πρώτο να αναδεικνύεται νικητής, όπως είδαμε στο τελικό video των GDI. Παρ' ότι το τέλος των Nod ήταν πιο ωραίο, τελικά φαίνεται ότι οι GDI στέφθηκαν νικητές για άλλη μία φορά, επιβεβαιώνοντας ότι οι καλοί πάντα νικάνε... Ισως λίγο απροσδόκητο, αλλά κάτι θα έχει στο μυαλό της η Westwood, για να μας αποδείξει ότι το σενάριο του C&C δεν είναι ότι κι ότι. Ετσι, οι GDI καθαρίζουν το ναό του Kane στο Κάιρο, ελπίζοντας να βρουν κάποιο καινούριο στοιχείο για το Tacitus και το Tiberium. Ενώ συμβαίνουν αυτά, ο Slavik, μη ξέροντας τι να κάνει, αποφασίζει να ενεργοποιήσει ξανά τον CABAL και να ζητήσει τη γνώμη του, όπως έκανε συνεχώς στο Nod Campaign του Tiberian Sun. O CABAL, αναλύοντας την παρούσα κατάσταση, συμβουλεύει τον Slavik να προσπαθήσει να τελειώσει το έργο του Kane (ελπίζω αυτή τη φορά να είναι νεκρός!). Βεβαίως, μια τέτοια απόφαση βρίσκει αντίθετους τους GDI, οι οποίοι, προκειμένου να συλλέξουν περισσότερες πληροφορίες, επικοινωνούν με τον CABAL!

Δεν νομίζω ότι χρειάζεται να ξέρετε περισσότερα προς το παρόν για το σενάριο. Ηδη καταλαβαίνετε ότι δεν είναι μία από τα ίδια. Το Firestorm θα έχει 18 νέες αποστολές, όλες συνδεδεμένες με άψογα FMV, όπως αυτά του Tiberian Sun. Βεβαίως, εκτός από το νέο σενάριο και τις αποστολές, καινούριες μονάδες έρχονται να ενισχύσουν τις ήδη υπάρχουσες. Δεν είναι πολλές αλλά είναι σίγουρα καλές. Πρόκειται για τις: Mobile EMP για τους GDI, Cyborg Reaper για τους Nod (διαθέσιμη μόνο στο multiplayer), Limpet Drone, Mobile Stealth Generator (αμάν!), Juggernaut για τους GDI, το οποίο είναι η απάντηση στο artillery των Nod, και κάτι πήρε το μάτι μου για ένα mobile war factory, το οποίο θα είναι εμπνευσμένο από τη συνταγή MCV/Construction Yard! Προσωπικά, πιστεύω ότι ως ιδέα φαίνεται λίγο παράξενη, αλλά θα πρέπει να το δούμε προτού το κρίνουμε. Μια νέα δυνατότητα θα προστεθεί στα Jump Jets, τα οποία θα μπορούν πια να εντοπίζουν cloaked μονάδες, όταν πετάνε πάνω από αυτές.

Η πραγματική είδηση είναι ότι η Westwood ετοιμάζει κάτι επαναστατικό για το multiplayer. Ονομάζεται World Domination και πρόκειται για ένα είδος ladder που θα επιτρέπει στους παίκτες να αγωνίζονται για την κατάκτηση κάποιων οροθετημένων περιοχών. Αν ένας παίκτης κερδίσει μία μάχη, προχωρά στην κατάκτηση της αντίπαλης περιοχής. Αυτή η πληροφορία δεν είναι ακόμα ξεκάθαρη, αλλά στο επόμενο τεύχος θα φροντίσω να υπάρχουν περισσότερα στοιχεία αλλά και εικόνες.

Η παραγωγή του Firestorm έχει προχωρήσει αρκετά, ξεπερνώντας το 60%, και έτσι φιλοδοξούμε να το δούμε στα μαγαζιά το Φεβρουάριο. Μαζί με όλα τα νέα στοιχεία, το Firestorm θα περιλαμβάνει το τελευταίο patch του Tiberian Sun, μαζί με το theme pack που βγήκε πρόσφατα στο Internet! Υπομονή λοιπόν μέχρι τον Φεβρουάριο...

Του Γιώργου Κυριακού

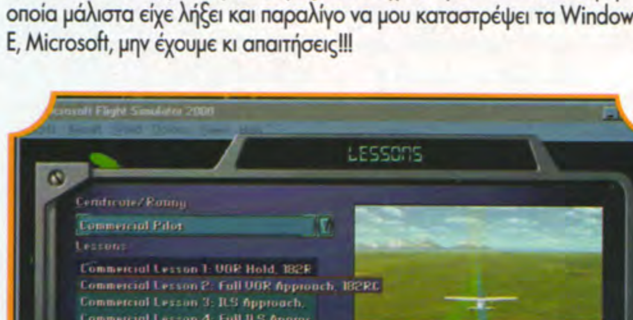
FLIGHT SIMULATOR 2000

Από τη Microsoft

Ο γνωστός εξομοιωτής στη νέα έκδοσή του

Μετά τη μεγάλη επιτυχία του Flight Simulator '98, δεν ήταν δυνατόν η Microsoft να μη δημιουργήσει ακόμη ένα sequel της γνωστής και πετυχημένης σειράς αεροπορικών προσομοιωτών Flight Simulator.

Τη στιγμή που κρατάτε το παρόν τεύχος στα χέρια σας, θα διανύουμε λογικά τις πρώτες μέρες κυκλοφορίας του τίτλου, καθώς όταν γράφονταν αυτές οι γραμμές -μέσα Οκτώβρη- οι ανακοινώσεις στο site της Microsoft αλλά και από το www.fs2000.net ανέφεραν πως το Flight Simulator 2000 επρόκειτο να κυκλοφορήσει αρχές Νοέμβρη. Το "PC Master" είχε φροντίσει να βρει μια beta 1 έκδοση του τίτλου, για να σας τον παρουσιάσει με ένα τετρασέλιδο άρθρο. Για να διαβάζετε όμως τα σχετικά του Flight Simulator από τη στήλη "PC Spy", αντιλαμβάνεστε ότι η συγκεκριμένη beta έκδοση είχε τεράστια προβλήματα, που καθιστούσαν αδύνατη τη σύνταξη ενός τετρασέλιδου review. Φανταστείτε πως μέχρι και το DirectX 7.0, που είναι αναγκαίο για να τρέξει το παιχνίδι, ήταν beta έκδοση, η οποία μάλιστα είχε λήξει και παραλίγο να μου καταστρέψει τα Windows. Ε, Microsoft, μην έχουμε κι απαιτήσεις!!!



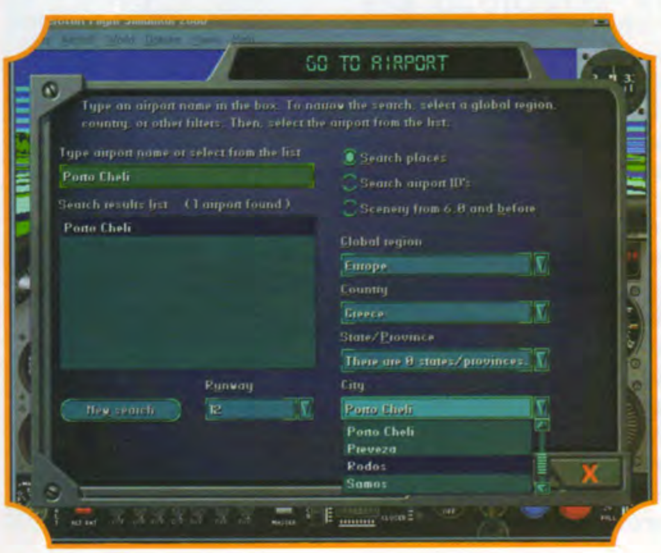
GAME PREVIEWS



Σε αυτό καθ' εαυτό το Flight Simulator 2000 δεν θα αναφερθούμε πιο εκτεταμένα, καθώς οι σημαντικές διαφορές σε σχέση με τον προκάτοχό του δεν είναι πολλές. Το FS2000 συνοδεύεται από ένα εγχειρίδιο -ή pilot's handbook, αν προτιμάτε- 320 σελίδων και το σχήμα του είναι περίπου εκείνο του "PC Master". Καταλαβαίνετε ότι υπάρχει εκεί πολύ "πράμα". Αν το διαβάσετε προσεκτικά, δεν θα έχετε κανένα πρόβλημα όταν θα βρεθείτε μέσα σε ένα κόκπιτ γεμάτο όργανα, και μάλιστα αναλογικά.

Η πρώτη σημαντική διαφορά του FS 2000 με το FS 98 έχει να κάνει με τον αριθμό των αεροδρομίων παγκοσμίως. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι ότι, στην έκδοση του 98, το μόνο αεροδρόμιο που διέθετε η Ελλάδα ήταν εκείνο του Ελληνικού στην Αθήνα. Η νέα έκδοση περιλαμβάνει όλα τα αεροδρόμια της χώρας. Κάτι αντίστοιχο έχει συμβεί σε πολλές χώρες, για παράδειγμα στη Δανία, όπου κι εκεί υπάρχουν όλα τα αεροδρόμια της χώρας. Άντε, ώρα να δημιουργήσουμε δρομολόγια που δεν υπάρχουν...

Φυσικά, όσο αυξάνουν τα αεροδρόμια τόσο πιο πολλές πόλεις μπορείτε να δείτε (πάντα από ψηλά) και να απολαύσετε γνωστά ή άγνωστα μνημεία τους. Στις γνωστές πόλεις θα δείτε βέβαια τα διάσημα μνημεία ή αξιοθέατα, όπως το Big Ben αλλά και το στάδιο Wembley στο Λονδίνο, τον πύργο του Αϊφελ στο Παρίσι, τον Λυκαβηττό, το Καλλιμάρμαρο, τον Παρθενώνα στην Αθήνα... Τα γραφικά έχουν βελτιωθεί, ενώ με την παρουσία επιταχυντή η εικόνα στην οθόνη σας θα είναι ικανοποιητική αλλά και πρακτική, καθώς θα βοηθά τον επεξεργαστή να υπολογίζει όλα τα δεδομένα. Σε γενικές γραμμές, θα χρειαστείτε ένα αρκετά ισχυρό μηχάνημα και τουλάχιστον 800MB - 1GB ελεύθερο χώρο στο δίσκο, αν θέλετε να απολαύσετε τις πτήσεις σας στο FS 2000. Η τυπική εγκατάσταση απαιτεί περίπου 569MB ελεύθερα στο δίσκο, πέραν του swap, ενώ με την compact θα επιβαρυνθεί αρκετά ο υπολογιστής, καθώς θα χειρίζεται περισσότερο το CD-ROM. Σε αυτό το σημείο να τονίσω πως το FS 2000 αποτελείται από δύο CDs - λογικό, από τη στιγμή που περιλαμβάνει σχεδόν όλα τα αεροδρόμια του κόσμου, με αρκετά λεπτομερή χαρτογράφηση ολόκληρων ηπείρων ή περιοχών. Χαρακτηριστικά αναφέρω πως το πρόγραμμα δίνει τη δυνατότητα να εγκαταστήσετε sceneries της Σκανδιναβίας, της Ανατολικής Ευρώπης κ.ά., κάτι που σημαίνει ότι οι περιοχές στις οποίες θα υπάρχουν αεροδρόμια θα είναι αρκετά λεπτομερείς και θα μοιάζουν αρκετά στις πραγματικές. Αν, μάλιστα, πρόκειται για μια χώρα της οποίας τα αεροδρόμια περιλαμβάνονται στον τίτλο της Microsoft, τότε ολόκληρη η χώρα θα είναι λεπτομερώς χαρτογραφημένη.



Το Flight Simulator 2000 διαθέτει ανανεωμένο στόλο αεροσκαφών σε σχέση με τον προκάτοχό του. Τα αεροσκάφη που θα συναντήσετε όταν φορτώσετε το παιχνίδι είναι το γνωστό και μη εξαιρετέο Concorde, καθώς και τα Sopwith F.1 Camel, Schweizer 2-32, Cessna 182S, Cessna 182RG, Extra 300, Mooney Bravo, Beech King Air 350, Learjet 45, Boeing 737-400, Boeing 777-300 αλλά και το ελικόπτερο Bell 206B JetRanger III. Σίγουρα παρέχεται πληθώρα επιλογών για τις πτήσεις σας...

Δεν υπάρχει αμφιβολία πως ο τίτλος αναμένεται με μεγάλο ενδιαφέρον από τους φίλους των "ειρηνικών" flight sim. Εξάλλου, ουκ ολίγες φορές τα ελληνικά κανάλια είχαν χρησιμοποιήσει τίτλους της σειράς Flight Simulator για να εξηγήσουν πώς είχαν συμβεί κάποια δυστυχήματα στη χώρα μας. Επίσης, δεν είναι τυχαίο το γεγονός πως ορισμένοι πιλότοι στην Αμερική εξασκούνται, είτε στα σπίτια τους είτε στις σχολές, σε θέματα βασικής θεωρίας σχετικά με τις πτήσεις από τον τίτλο της Microsoft.

Του Μανώλη Φουρνιστάκη

ONI

Από την Bungie

Το alter ego της Lara;

Η Bungie έχει αποδείξει ότι γνωρίζει πώς να κατασκευάζει παιχνίδια ποιότητας, που ξεπερνούν τον παραδοσιακό διαχωρισμό των ειδών. Με το Myth και το Myth II γνώρισε σημαντική επιτυχία και αναγνώριση, καθώς οι δύο αυτοί τίτλοι ξεπερνούσαν κατά πολύ την απλή κατηγορία των 3D strategies πραγματικού χρόνου. Τη φορά αυτή οι προγραμματιστές της εταιρίας αποφάσισαν να δημιουργήσουν ένα παιχνίδι που να αντλεί τις γραφικές ιδέες του από το θαυμαστό κόσμο των γιαπωνέζικων καρτούν (anime, manga). Προετοιμαστείτε, λοιπόν, για καρτουνίστικα γραφικά βγαλμένα από κινηματογραφικούς κόσμους και για τεράστια τρισδιάστατα επίπεδα προς εξερεύνηση και δράση.

Το Oni είναι ένα action/adventure παιχνίδι στα πρότυπα του Tomb Raider. Οι εμφανείς ομοιότητες περιορίζονται στη θηλυκή πρωταγωνίστρια (ε, τι περιμένατε;), στο διαρκές τρέξιμο μέσα στα επίπεδα και στην αντιμετώπιση των εχθρών που κατοικούν σε αυτά. Από εκεί και πέρα, το Oni διαθέτει ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, που μπορούν να το φέρουν στην πρώτη θέση ανάμεσα στα παιχνίδια δράσης τρίτου προσώπου. Η πλοκή του εκτυλίσσεται στο σωτήριον έτος 2032 και ο χρήστης αναλαμβάνει να παρεισφρήσει με την ηρωίδα (ονόματι Kokono, πράκτορα της Tech Crimes Task Force) σε ένα συνδικάτο εγκλήματος, με την προοπτική να το εξαρθρώσει. Βέβαια μια τέτοια αποστολή δεν είναι καθόλου εύκολη, αν





σκεφτείτε ότι στο μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού θα πρέπει να αντιμετωπίσετε τους αντιπάλους σε μάχη σώμα με σώμα, είτε εξαιτίας έλλειψης πυρομαχικών είτε επειδή θα θέλετε να βγάλετε από τη μέση κάποιον εχθρό με το λιγότερο δυνατό θόρυβο. "Oni" στα γιαπωνέζικα σημαίνει φάντασμα ή δαίμονας, γεγονός που έχει σχέση και με την εξέλιξη του σεναρίου, καθώς -όπως αναφέρουν οι παραγωγοί- το παρελθόν της ηρωίδας θα επιστρέψει για να τη... στοιχειώσει.

Αποζητώντας την καλύτερη πλαισίωση της δράσης και την καρτουνίστικη ατμόσφαιρα, η ομάδα που είναι επιφορτισμένη με τη δημιουργία του Oni περιλαμβάνει περισσότερους καλλιτέχνες παρά προγραμματιστές. Η γραφική δουλειά για το animation έχει γίνει με το 3D Studio Max, ενώ η κατασκευή των τεράστιων επιπέδων είναι έργο του επαγγελματικού προγράμματος AutoCAD. Η engine που χρησιμοποιεί το παιχνίδι έχει τη δυνατότητα να ελέγχει με τον ακριβέστερο τρόπο τις κινήσεις της ηρωίδας και να κάνει την κίνησή της εξαιρετικά ομαλή. Τα επίπεδα του παιχνιδιού δεν είναι απλά τεράστια σε μέγεθος και ανοιχτά σε μη γραμμική εξερεύνηση, αλλά επιπλέον η δημιουργία τους από επαγγελματίες αρχιτέκτονες τα έχει κάνει πιο αληθοφανή και καλαίσθητα από ό,τι έχουμε δει μέχρι τώρα σε αντίστοιχα παιχνίδια. Οι υποσχέσεις, μάλιστα, για τη γενική αισθητική παρουσία του Oni είναι τόσο "γαργαλιστικές", ώστε ήδη έχουμε αρχίσει να ανυπομονούμε για να τις δούμε στην πράξη (είναι προφανές ότι το παιχνίδι απαιτεί 3D κάρτα γραφικών).



Όσον αφορά στο βασικό στοιχείο κάθε παιχνιδιού (το gameplay), οι πρώτες πληροφορίες αναφέρουν ότι δίνεται σημαντικό βάρος στη δράση, παράλληλα με ένα σενάριο που θα αποκαλύπτεται σταδιακά, κατά την εξέλιξη του παιχνιδιού και την πρόοδο του παίκτη. Οπως προαναφέρθηκε, οι μάχες παρουσιάζουν ποικιλία, αφού πολλές φορές θα βρεθείτε χωρίς όπλο και θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε τα... χεράκια σας για να εξουδετερώσετε τους εχθρούς. Η τεχνητή νοημοσύνη των εχθρών πρόκειται να βρίσκεται σε πολύ υψηλά επίπεδα, καθώς οι προγραμματιστές κάνουν λόγο για χαρακτήρες με ξεχωριστή προσωπικότητα, η οποία θα καθορίζει και τη συμπεριφορά τους όταν θα πρέπει να σας αντιμετωπίσουν. Κάθε χαρακτήρας διαθέτει μια "διάθεση" (βαριέται, είναι θυμωμένος ή φοβισμένος κ.λπ.), η οποία καθορίζει και την "επιθυμία" του (π.χ. θέλει να το σκάσει ή να σκοτώσει). Τέλος, με κάποιο βαθμό τύχης, κάθε χαρακτήρας επιλέγει και μια "δράση" την οποία θα εφαρμόσει. Μάλιστα, οι εχθροί είναι αρκετά έξυπνοι ώστε, όχι μόνο να αλληλοκαλύπτονται (όταν επιτίθενται περισσότεροι από δύο μαζί), αλλά και να βρίσκουν κάλυψη πίσω από αντικείμενα του περιβάλλοντος.

Οι πιο αισιόδοξες προβλέψεις για την κυκλοφορία του Oni αναφέρουν τα Χριστούγεννα ως την πιθανότερη περίοδο έκδοσης, αλλά μάλλον κατά την άνοιξη του 2000 θα πρέπει να το περιμένετε.

Του Γιάννη Βογιατζή

BASKETBALL MANAGER

Από τη Volax

Το πρώτο παιχνίδι basket management είναι ελληνικό...

Πριν από λίγο καιρό έφτασε στα χέρια μας ένα CD που προκάλεσε ιδιαίτερη έκπληξη. Ο λόγος ήταν απλός: Μα καλά, παιχνίδι προπονητικής μπάσκετ, και μάλιστα από ελληνική εταιρία; Βλέπετε, δεν υπήρχε ανάλογος τίτλος στο χώρο των παιχνιδιών αυτού του είδους και το περιεχόμενό του ήταν το μεγάλο ερώτημα. Αραγε πώς μπορεί να μεταφερθεί η ιδέα ενός manager καλαθοσφαίρισης στον υπολογιστή; Η απάντηση δεν άργησε.

Η πρώτη εντύπωση που δίνει το παιχνίδι είναι ότι έχει δημιουργηθεί κατά τον ίδιο τρόπο με το "Γίνε Πρόεδρος" της Γενναδείου Σχολής. Το interface του είναι ίδιο, οι εικόνες και το γραφικό περιβάλλον παρομοίως, η αίσθηση κατά τη μεταφορά από τη μία οθόνη στην άλλη επίσης ίδια. Βέβαια, προς το παρόν έχουμε στη διάθεσή μας μόνο το demo, όμως αυτό αποτελεί ουσιαστικά μια shareware έκδοση του πρωτοτύπου δίχως κάποιες δυνατότητες, όπως είναι η αποθήκευση παιχνιδιού.

Ξεκινάτε το παιχνίδι επιλέγοντας την ομάδα που θα κουτσάρετε (sic!) από έναν κατάλογο όλων των γνωστών σωματείων της Α1 κατηγορίας.

ADVENTURE UPDATE

Του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Οταν διαβάζετε το παρόν τεύχος του περιοδικού, το GABRIEL KNIGHT 3 πρέπει να έχει επιτέλους κυκλοφορήσει. Το τονίζω αυτό, γιατί το παιχνίδι αρχικά επρόκειτο να κυκλοφορήσει τέλος Αυγούστου - αρχές Σεπτέμβρη. Κατόπιν η κυκλοφορία του αναβλήθηκε για τις 15 Οκτώβρη και, τέλος, ανακοινώθηκε ότι στο τέλος του μήνα πάει για "χρυσό", δηλαδή ότι τότε θα κοπεί το CD-μήτρα του παιχνιδιού και θα αρχίσει η μαζική παραγωγή του. Πάντως η δημιουργία του από κάθε άποψη έχει ολοκληρωθεί περίπου από τις 17 του μηνός.

Αυτό που αξίζει να αναφέρω είναι ότι διάφορα webzines, on-line περιοδικά στο Internet που ασχολούνται αποκλειστικά ή κυρίως με action games, άρχισαν να παρουσιάζουν διάφορα preview του. Δεν θα ασχοληθώ με το πού και αν οι συντάκτες τους έχουν δει κάποια beta έκδοση του παιχνιδιού, αλλά να σχολιάσω όσα γράφουν για αυτό. Ε, το τι ασχετοσύνη κυκλοφορεί δεν λέγεται. Δεν θυμάμαι παλιά να ήταν έτσι τα σχετικά sites στο Internet, αλλά τώρα πια φαίνεται να έχει επικρατήσει η απόλυτη μετριότητα, τουλάχιστον όσον αφορά στους reviewers των sites αυτών. Εν πάση περιπτώσει, οι δικές μου πληροφορίες αναφέρουν ότι πρόκειται πράγματι για ένα παιχνίδι-σταθμό στο χώρο των adventure games και υποστηρίζουν ότι η καθυστέρηση της κυκλοφορίας του οφείλεται στο ότι άλλαξε ο επικεφαλής του project, καθώς ο νέος διευθυντής επέβαλε τη συνολική επανασχεδίαση του παιχνιδιού, κυρίως όσον αφορά στα γραφικά του. Πάντως όσοι έχουν δει σχετικά videos από το παιχνίδι κάνουν λόγο για μία εξαιρετική παραγωγή από κάθε πλευρά, η οποία θα εντυπωσιάσει τους πάντες. Πληροφορίες αναφέρουν ότι η ζήτηση του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ μεγάλη, και ότι μόλις αυτή επιβεβαιωθεί και στην πράξη, δηλαδή μετουσιωθεί σε υψηλές πωλήσεις, θα ξεκινήσει η σχεδίαση του Gabriel Knight 4. Συνεχίζουν, δε, υποστηρίζοντας ότι οι υπεύθυνοι έχουν καταλήξει ήδη στις βασικές γραμμές του νέου σεναρίου, το οποίο θα ασχολείται με τον κόσμο των φαντασμάτων. Στο πρώτο μέρος συναντήσαμε τα βουντού των λεγόμενων Africans της Νέας Ορλεάνης, στο δεύτερο τους λυκανθρώπους, στο τρίτο θα έχουμε τους βρικόλακες και στο τέταρτο τα φαντάσματα! Τι άλλο μένει; Ειλικρινά δεν ξέρω, αλλά μακάρι να δούμε και Gabriel Knight 4 και 5 και 6...



THE LEGEND OF LOTUS SPRING



Οι εξελίξεις στη Sierra έχουν πάρει τη μορφή χιονοστιβάδας, αφού έκλεισαν και άλλα τμήματά της, ενώ έγινε ακόμη μία συνολική αναδιάρθρωση της εταιρίας. Μάλιστα, αρκετά projects που βρίσκονταν στα τελευταία στάδια της παραγωγής εγκαταλείφθηκαν, με πιο χαρακτηριστική περίπτωση αυτή του Babylon 5. Ετσι, μετά τις εταιρίες Pyrotechnix, Yosemite και Synergistic, που έκλεισαν στην αναδιάρθρωση του Φεβρουαρίου, ήρθε η σειρά της θρυλικής Dynamix για να κλείσει κι αυτή οριστικά, με αποτέλεσμα άλλοι 200 εργαζόμενοι της Sierra να χάσουν τις δουλειές τους.

Φήμες που κυκλοφορούν τελευταία (τη λέξη "φήμες" την τονίζω, γιατί εκ πρώτης μοιάζουν πράγματι περίεργες) υποστηρίζουν ότι η Havas, που αγόρασε τις Sierra και Blizzard, προσπαθεί να βρει έναν τρόπο να φύγει από το χώρο και να πουλήσει



FORGOTTEN

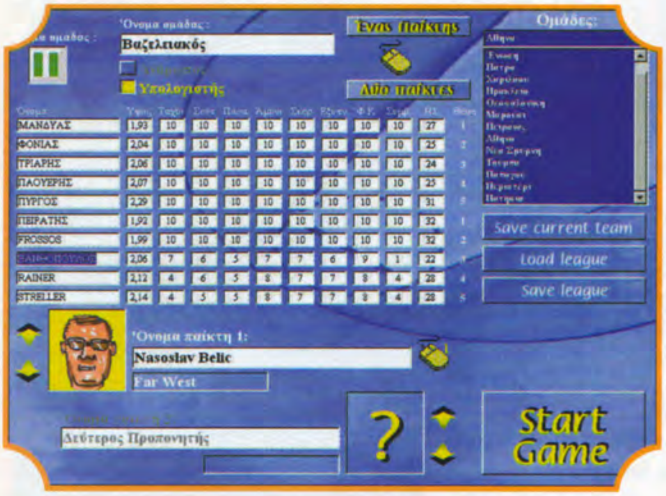


τις δύο εταιρίες! Φυσικά, όλοι θα αναρωτιέστε, όπως κι εγώ, τότε γιατί τις αγόρασε; Επαναλαμβάνω όμως ότι δυσκολεύομαι πολύ να πιστέψω τις φήμες αυτές.

Η ευχάριστη είδηση είναι ότι η αγγλική εταιρία Codemasters προσέλαβε τον Craig Alexander, επικεφαλής του πρώην τμήματος της Sierra στο Yosemite Entertainment, και του έδωσε την εντολή να στήσει ξανά το σχετικό τμήμα! Μέσα σε λίγες μέρες, 25 πρώην εργαζόμενοι στο Yosemite επαναπροσλήφθηκαν, ενώ νοικιάστηκαν πάλι τα ιστορικά γραφεία της εταιρίας, που είχαν μείνει άδεια, αφού υπήρξε η θέληση να λειτουργήσουν ξανά στον ίδιο χώρο! Ηδη οι υπεύθυνοι βρίσκονται στη διαδικασία επαναπρόσληψης άλλων 45 πρώην εργαζομένων στην εταιρία, ώστε σε πρώτη φάση να φτάσουν στον αριθμό των 70 υπαλλήλων.

Πρώτη δουλειά του τμήματος θα είναι η συνέχεια του project MIDDLE - EARTH. Αλλα σχέδια για μελλοντικά projects της Codemasters δεν έχουν γίνει γνωστά. Εντούτοις, φήμες που προέκυψαν μέσα

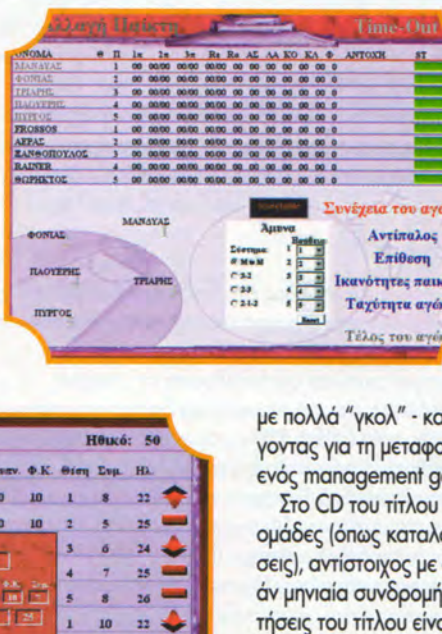
29





χωριστό τομέα ικανοτήτων (ταχύτητα, σκοράρισμα, άμυνα, πάσα κ.α.), να ανανεώσετε συμβόλαια, να αγοράσετε παίκτες, να ελέγξετε το γήπεδο της ομάδας (χωρητικότητα και ποιότητα), να δείτε το πρόγραμμα της ομάδας και του πρωταθλήματος καθώς και τις επιτυχίες σας ως προπονητή. Επίσης μπορείτε να κάνετε μία επίσκεψη στα γραφεία της διοίκησης για να ζητήσετε αύξηση χωρητικότητας και βελτίωση ποιότητας του γηπέδου (αν δεν υπάρχουν λεφτά, θα σας απαντήσουν με το ξεκαρδιστικό: "δεν υπάρχει σάλιο"), αύξηση (τα επιφωνήματα είναι επίσης ξεκαρδιστικά, αν δεν την αξίζετε - σκεφτείτε τη λέξη "ουστ!") και γενικά όσα μπορεί να ζητήσει κάποιος από τη διοίκηση μιας ομάδας.

Ομως μην ψάχνετε για Ολυμπιακό, Παναθηναϊκό ή ΠΑΟΚ (και όλες τις άλλες, που αν γραφούν δεν θα μείνει χώρος για το περιεχόμενο του παιχνιδιού). Αντίθετα, θα συναντήσετε τον "Πειραιά", την "Τούμπα" και την "Αθήνα". Εσείς φυσικά, καθώς δεν περιορίζεστε από την έλλειψη δικαιωμάτων, μπορείτε να κάνετε τις αναγκαίες επεμβάσεις στα ονόματα των ομάδων, των παικτών, των στατιστικών των παικτών (παρέχεται ένας built-in editor στην αρχή του παιχνιδιού σας) αλλά και των σημάτων των ομάδων (κάνοντας κλικ στο σήμα, μεταφέρεστε στον image editor που έχετε εγκατεστημένο στο σύστημά σας). Επίσης μπορείτε να επιλέξετε και τη... μουτσούνα σας από έναν αντίστοιχο κατάλογο, που φυσικά μπορείτε να διευρύνετε μέσω της προσθήκης δικών σας εικόνων. Αφού, τέλος πάντων, φτιάξετε τις ομάδες όπως είναι ή όπως θα θέλατε να είναι, επιλέγετε αυτή που θα προπονείτε και μεταφέρεστε στο γραφείο σας. Ενα μήνυμα από τη διοίκηση θα σας ανακοινώσει τους στόχους της χρονιάς, οι οποίοι εξαρτώνται από το επίπεδο της ομάδας σας (δηλαδή τα στατιστικά των παικτών). Από εδώ μπορείτε να προπονήσετε κάθε παίκτη σε ξε-



Η περιγραφή του αγώνα γίνεται με το γνωστό γραπτό σχολιασμό των φάσεων (υπάρχει μικρή ποικιλία ενεργειών-φάσεων), ενώ ένας πίνακας εμφανίζει τα στατιστικά των παικτών την εκάστοτε στιγμή. Μπορείτε οποιαδήποτε στιγμή να μεταφερθείτε σε άλλη οθόνη, για να κάνετε τις αλλαγές των παικτών (όπου, εκτός των ικανοτήτων, υπάρχει και μία μπάρα αντοχής) ή να καλέσετε time-out για να τροποποιήσετε το αμυντικό σύστημα της ομάδας (man-to-man και τρία είδη ζώνης) και να δώσετε οδηγίες για την επίθεση. Μην περιμένετε βέβαια οδηγίες για το σύστημα pick'n'roll ή κάτι ανάλογο, απλά ρυθμίζετε μπάρες έντασης επίθεσης για κάθε παίκτη ξεχωριστά ή για όλη την ομάδα γενικότερα. Επίσης μπορείτε να ρυθμίσετε την ταχύτητα περιγραφής του αγώνα, αφού ως γνωστόν το μπάσκετ είναι ένα παιχνίδι με πολλά "γκολ" - και αυτός ήταν, φαντάζομαι, ένας ανασταλτικός παράγοντας για τη μεταφορά του αθλήματος στον υπολογιστή με τη μορφή ενός management game.



Στο CD του τίτλου συμπεριλαμβάνεται ένας editor για τις ευρωπαϊκές ομάδες (όπως καταλαβαίνετε, υπάρχουν όλες οι ευρωπαϊκές διοργανώσεις), αντίστοιχος με εκείνον στην αρχή του παιχνιδιού, καθώς και δωρεάν μηνιαία συνδρομή σε ταχύτατο παροχέα υπηρεσιών Internet. Οι απαιτήσεις του τίτλου είναι πράγματι ελάχιστες, αφού αρκούν ένας επεξεργαστής 486 στα 100MHz και 16MB μνήμης (τουλάχιστον για το demo, το οποίο, όπως αναφέρθηκε, ουσιαστικά αποτελεί shareware έκδοση του παιχνιδιού). Ολοκληρώνοντας, πρέπει να τονιστεί η ευχέρεια για multiplayer στον ίδιο υπολογιστή (το γνωστό "καυτό κάθισμα" ή "hot seat"). Η συγκεκριμένη δυνατότητα προσθέτει σημαντικά στον τίτλο - έναν τίτλο που βαδίζει στα χνάρια τού "Γίνε Πρόεδρος" ως προς το ιδιότυπο χιούμορ του...

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου

ADVENTURE UPDATE

από την ίδια τη Sierra κόντεψαν να τρελάνουν τους απανταχού adventurers. Σύμφωνα με αυτές, η Codemasters τους ζήτησε τα δικαιώματα των σειρών Space Quest και Quest for Glory! Αυτό κι αν ήταν φήμη! Τα σχετικά sites πήραν φωτιά, αλλά δεν υπάρχει τίποτα το νεότερο που να επιβεβαιώνει ότι κάτι το θετικό έχει γίνει σχετικά με την ιστορία αυτή. Το μέλλον θα δείξει...

Πρώτοι σε ολόκληρο τον κόσμο παρουσιάζουμε το Dracula, χάρη σε μία beta version που μας εξασφάλισε ο παλιός και καλός φίλος Δημήτρης Παυλής, ο οποίος τώρα είναι ο υπεύθυνος του σχετικού τμήματος της Beacon, που αντιπροσωπεύει τη Microids στη χώρα μας. Ξέρω ότι μερικοί αντιδράτε όταν τονίζουμε τις παγκόσμιες πρωτιές μας, λέγοντας ότι έχουμε καβαλήσει το καλάμι - αλλά, τι να κάνουμε, αυτή είναι η αλήθεια, είτε σας αρέσει είτε όχι. Μετά λοιπόν το Amerzone, άλλη μία παγκόσμια πρωτιά για το περιοδικό μας.

Αυτό κι αν είναι είδηση! Το 20.000 LEAGUES: THE ADVENTURE CONTINUES της SouthPeak Interactive/Orbital Studios θα κυκλοφορήσει τελικά την άνοιξη του 2000 και θα βγει ΜΟΝΟ σε DVD, όπως γράψαμε και παλιότερα, για έναν απλό λόγο: για να χωρέσουν όλα τα videos και τα animations που έχουν φτιαχτεί και θα χρειαζόντουσαν 11 CDs! Προσέξτε, γιατί αυτό σημαίνει ότι μάλλον θα κυκλοφορήσει σε 2 DVDs, εκτός και αν οι υπεύθυνοι κατορθώσουν να επιτύχουν πολύ υψηλή συμπίεση. Τι έχουν φτιάξει άραγε οι άνθρωποι;

Σας είχα υποσχεθεί ότι θα παρακολουθώ από κοντά τα νέα που αφορούν στις ευρωπαϊκές εταιρίες παραγωγής και θα σας ενημερώνω σχετικά. Τα πολύ ευχάριστα νέα έρχονται από την Dreamcatcher Interactive. Η εταιρία επανακυκλοφορεί το NIGHTLONG αλλά και το LIGHTBRINGER. Το τελευταίο είναι το γνωστό μας Cydonia, που βγαίνει ξανά με νέο τίτλο και συσκευασία. Η έκδοση DVD του τελευταίου έγινε στις 4 του Οκτώβρη (περιμένω να δω αν θα το φέρουν στην Ελλάδα, γιατί θέλω να το πάρω σε DVD). Η εταιρία ανακοίνωσε την κυκλοφορία ενός νέου adventure, του THE FORGOTTEN, για τις 30 Οκτωβρίου. Τέλος, σε όσους άρεσε το BEYOND TIME, ας περιμένουν για το THE CRYSTAL KEY, που αναμένεται να κυκλοφορήσει στις 15 του Νοέμβρη!

Η DreamCatcher και ο οργανισμός Women Wise ένωσαν τις δυνάμεις τους και ετοίμασαν ένα νέο adventure, το THE LEGEND OF LOTUS SPRING. Σχεδιάζουν να το κυκλοφορήσουν τη μέρα του Αγίου Βαλεντίνου το 2000 και θα είναι κάτω από το trademark των Women Wise(tm). Ετσι, θα είναι το πρώτο computer software που σχεδιάστηκε και απευθύνεται σχεδόν αποκλειστικά σε γυναίκες. Αυτό, φυσικά, δεν σημαίνει ότι δεν μπορούν να το παίξουν και άντρες. Το παιχνίδι δεν θα περιέχει καθόλου βία. Περισσότερα στο επόμενο τεύχος...

Το THE LONGEST JOURNEY ολοκληρώθηκε και έχει πάει για "χρυσό". Δυστυχώς όμως δεν θα το δούμε πριν από τον Φεβρουάριο του 2000, καθώς, σύμφωνα με την εταιρία, ήδη διαμορφώνονται οι εκδόσεις για τις χώρες Νορβηγία, Σουηδία, Ολλανδία, Γαλλία και Γερμανία, αφού οι υπεύθυνοι προσπαθούν να μετατρέψουν όλα τα κείμενα και τις ομιλίες στις εθνικές γλώσσες αυτών των χωρών. Η αγγλική έκδοση, αν και είναι έτοιμη, δεν θα βγει πριν από τις άλλες, τουλάχιστον έτσι ακούγεται μέχρι αυτή τη στιγμή. Στην εν λόγω έκδοση, την ηρωίδα April Ryan υποδύεται η περίφημη Sarah Hamilton.

Το ATLANTIS 2, το δεύτερο μέρος του Atlantis: The Lost Tales, λέγεται ότι θα έχει τον τίτλο ATLANTIS 2: YOU'LL BE A MAN, MY SON! Σύμφωνα με την Cryo Interactive Entertainment, το Altantis 2 βασίζεται σε μία νέα έκδοση της Omni 3D technology, η οποία επιτρέπει πανοραμική θέα του περιβάλλοντος χώρου 360 μοιρών, ανάλυση 800x600 -αντί της κλασικής 640x480- και απόλυτο συγχρονισμό όλων των κινήσεων των χαρακτήρων, συμπεριλαμβανομένων φυσικά των χειλιών τους. Ιδιαίτερη έμφαση έχει δοθεί στην όσο το δυνατόν αρτιότερη απόδοση όλων των χαρακτήρων και του animation τους σε όλες τις φάσεις του παιχνιδιού.

Το ATLANTIS 2 θα περιλαμβάνει τελείως ανοικτό -δηλαδή όχι μονόδρομο- gameplay, 18 βασικά puzzles και 60 3D-modelled χαρακτήρες, καθώς και πέντε διαφορετικές και μακρινές τοποθεσίες. Θα στηρίζεται σε ένα επικό σενάριο και δεν θα έχει σημεία που θα προκαλούν άγχος εξαιτίας της πίεσης χρόνου! Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει σε 4 CDs και σε DVD - το τελευταίο μάλιστα σκοπεύω να το αγοράσω, κι ας μην έχω πάρει ακόμη συσκευή DVD. Το παιχνίδι είναι έτοιμο και αυτή την περίοδο διορθώνονται τα διάφορα bugs που βρήκαν οι playtesters.



GABRIEL KNIGHT 3

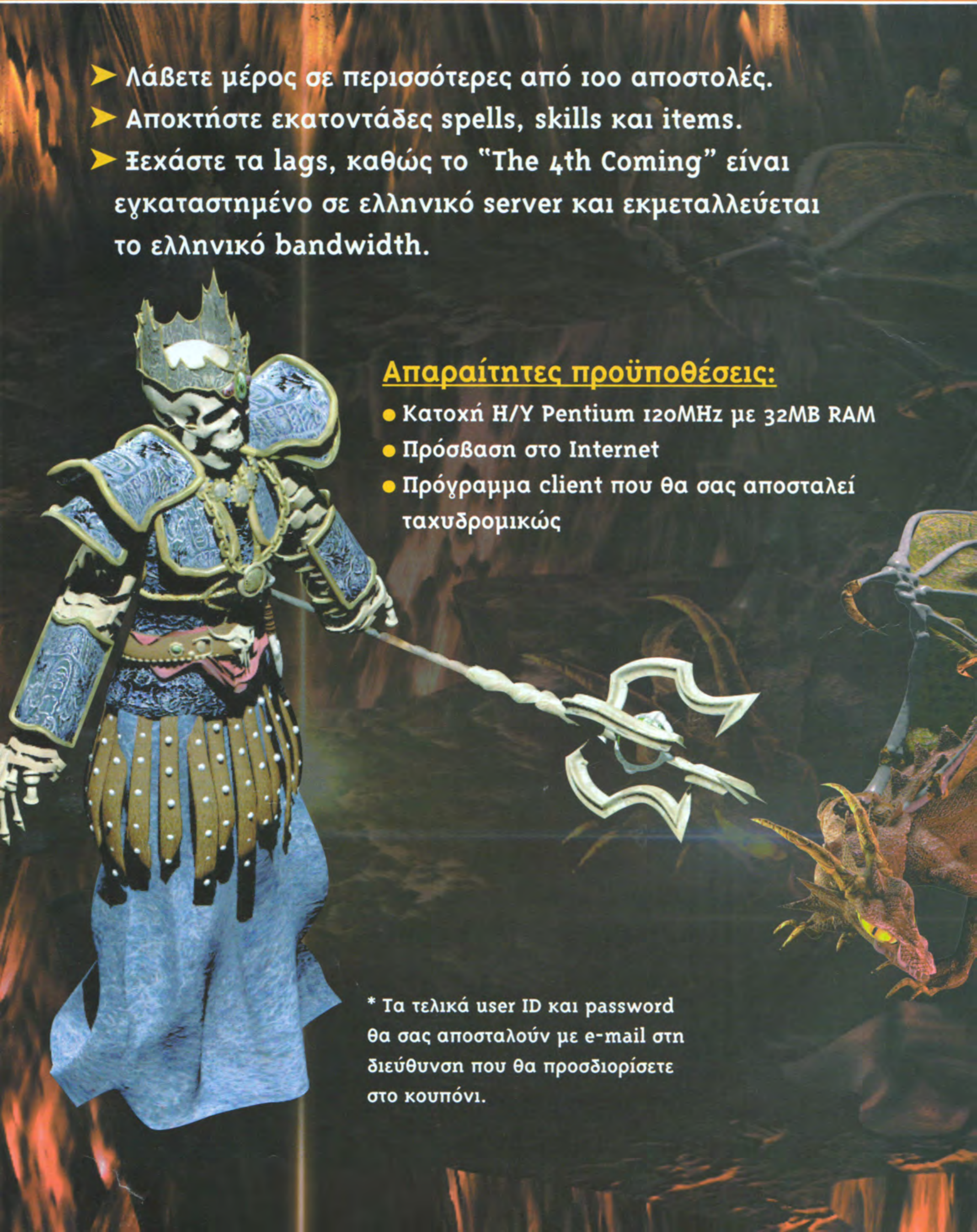


GABRIEL KNIGHT 3



Αγορών συνέχεια: Η Titus ανακοίνωσε ότι απόκτησε το 50,1% των μετοχών της Virgin Interactive Entertainment (VIE). Στη συμφωνία προβλέφθηκε η απόκτηση των δικαιωμάτων των adventure games, όπως τα Broken Swords 1 & 2, Legend of Kyrandia 1, 2 & 3, καθώς και των The 7th Guest και The 11th Hour. Η αγορά αυτή έρχεται μετά την απόκτηση του 57% των μετοχών της Interplay Productions, η οποία με τη σειρά της είχε αποκτήσει το 43,9% των μετοχών της VIE το φετινό Φεβρουάριο.

ΤΟ ΠΡΩΤΟ ON-LINE



RPG ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ!!!

THE 4TH COMING

ΑΠΟΛΑΥΣΕ ΤΟ ΚΑΙ ΕΣΥ στη διεύθυνση

www.t4c.gr

- ✔ Αντιμετωπίστε 200 διαφορετικούς και απρόβλεπτους αντιπάλους και τέρατα.
- ✔ Συνομιλήστε και αντιμετωπίστε περισσότερους από 100 χρήστες που μπορούν να βρίσκονται on-line ταυτόχρονα.
- ✔ Αξιοποιήστε τους περισσότερους από 300 NPCs χαρακτήρες, οι οποίοι σας βοηθούν να βελτιώσετε τις δυνατότητές σας.
- ✔ Εξερευνήστε 6 τεράστιες πόλεις και 25 γιγαντιαία dungeons συνολικής εικονικής έκτασης 7.500.000 τετραγωνικών μέτρων χάρτη.

Ναι! Επιθυμώ να γίνω συνδρομητής στο "THE 4th COMING" για 6 μήνες στην τιμή των 14.900 δρχ.(συμπεριλαμβανομένου του Φ.Π.Α.).

Ονοματεπώνυμο ....

Επάγγελμα .... Ηλικία ....

Διεύθυνση .... Τ.Κ. .... Πόλη ....

Τηλέφωνο.......... User ID .... Password.......... E-mail ....

Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο .... Απέστειλα τραπεζική επιταγή Νο ....

Χρεώστε την κάρτα μου ☐ VISA ☐ MASTERCARD ☐ EUROCARD ☐ DINERS

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ΗΜ. ΛΗΞΗΣ ☐☐/☐☐

Υπογραφή ....

Ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση: Compupress Α.Ε., Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "The 4th Coming".

MOZART'S MUSIC BOX

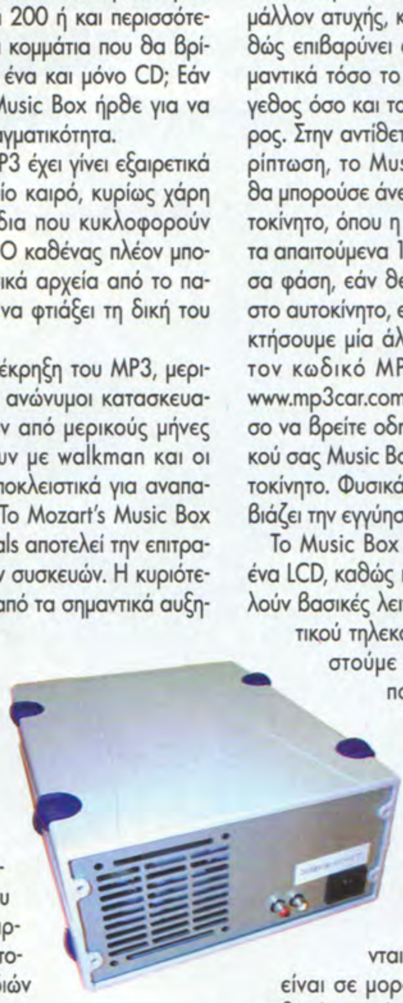
Ενα κουτί... γεμάτο νότες!

Του Ιάσονα Δούζα

Θα θέλατε μία συσκευή ικανή να αναπαράγει 200 ή και περισσότερα μουσικά κομμάτια που θα βρίσκονται σε ένα και μόνο CD; Εάν ναι, τότε το Mozart's Music Box ήρθε για να κάνει το όνειρό σας πραγματικότητα.

Το μουσικό format MP3 έχει γίνει εξαιρετικά δημοφιλές τον τελευταίο καιρό, κυρίως χάρη στα πειρατικά τραγούδια που κυκλοφορούν ελεύθερα στο Internet. Ο καθένας πλέον μπορεί να κατεβάσει μουσικά αρχεία από το παγκόσμιο Διαδίκτυο και να φτιάξει τη δική του συλλογή.

Διαπιστώνοντας την έκρηξη του MP3, μερικοί επώνυμοι αλλά και ανώνυμοι κατασκευαστές παρουσίασαν πριν από μερικούς μήνες συσκευές που μοιάζουν με walkman και οι οποίες προορίζονται αποκλειστικά για αναπαραγωγή αρχείων MP3. Το Mozart's Music Box της MacPower Peripherals αποτελεί την επιτραπέζια εκδοχή αυτών των συσκευών. Η κυριότερη διαφορά του -πέρα από τα σημαντικά αυξημένα μέγεθος και βάρος- είναι ότι αναπαράγει τα αρχεία απευθείας από το ενσωματωμένο CD-ROM drive, οπότε προσφέρει απεριόριστη αυτονομία αντίθετα με τις φορητές συσκευές του είδους που προϋποθέτουν την ύπαρξη υπολογιστή για την τοποθέτηση των τραγουδιών στη μνήμη.



Ανοίγοντας τη συσκευασία, εκτός από την ίδια τη συσκευή και ένα λιτό εγχειρίδιο χρήσης, βρίσκουμε ένα τηλεχειριστήριο (μαζί με μπαταρίες) καθώς και δύο καλώδια. Το πρώτο συνδέει το Music Box με την παροχή ηλεκτρικού ρεύματος, ενώ το δεύτερο αποτελείται από RCA βύσματα και χρησιμοποιείται για τη σύνδεση της συσκευής με ενισχυτή (καθώς δεν διαθέτει ενσωματωμένο) ή ένα στερεοφωνικό που διαθέτει υποδοχές για "Βοηθητικές" (AUX) πηγές ήχου. Το μόνο λοιπόν που χρειάζεται είναι να συνδέσουμε αυτά τα δύο καλώδια και το Music Box είναι έτοιμο για χρήση.

Το Music Box μοιάζει με ένα ογκώδες και όχι ιδιαίτερα καλαίσθητο CD player. Την αποσυμπίεση των αρχείων MP3 αναλαμβάνουν ειδικά custom chips, ενώ για CD-ROM drive έχει επιλεγεί ένα μοντέλο της Teac. Η επιλογή της τοποθέτησης του τροφοδοτικού μέσα στη συσκευή είναι μάλλον ατυχής, καθώς επιβαρύνει σημαντικά τόσο το μέγεθος όσο και το βάρος. Στην αντίθετη περίπτωση, το Music Box θα μπορούσε άνετα να τοποθετηθεί σε ένα αυτοκίνητο, όπου η παροχή ρεύματος προσφέρει τα απαιτούμενα 12Volt. Δυστυχώς, στην παρούσα φάση, εάν θέλουμε να το τοποθετήσουμε στο αυτοκίνητο, είμαστε αναγκασμένοι να αποκτήσουμε μία άλλη έκδοση της συσκευής με τον κωδικό MP3-5200C. Στη διεύθυνση www.mp3car.com στο Internet μπορείτε ωστόσο να βρείτε οδηγίες για τη μετατροπή του δικού σας Music Box, ώστε να λειτουργεί στο αυτοκίνητο. Φυσικά, η ανωτέρω ενέργεια, παραβιάζει την εγγύηση του κατασκευαστή.



Το Music Box διαθέτει στην πρόσοψή του ένα LCD, καθώς και μερικά πλήκτρα που επιτελούν βασικές λειτουργίες. Μέσω του συνοδευτικού τηλεκοντρόλ μπορούμε να διαχειριστούμε όλες τις λειτουργίες του. Η ποιότητα κατασκευής δεν πείθει για την αντοχή της, καθότι το τμήμα της πρόσοψης που περιλαμβάνει τα πλήκτρα είναι εξαιρετικά ασταθές.

Η συσκευή διαθέτει δύο εξόδους ήχου για σύνδεση με ακουστικά που βρίσκονται στην εμπρόσθια όψη της και είναι σε μορφή βύσματος jack. Η πρώτη υποδοχή επιτρέπει τη χρησιμοποίηση ακουστικών για την ακρόαση αρχείων MP3, οπότε προτείνεται στην περίπτωση που δεν διαθέτουμε κάποιον ενισχυτή. Σημειώνουμε ότι η συσκευή πέρα από αρχεία MP3, αναπαράγει και μουσικά CDs. Σύμφωνα με την κατασκευάστρια, για να ακούσουμε ένα μουσικό CD από τα ηχεία του στερεοφωνικού θα πρέπει να το συνδέσουμε με το ηχοσύστημά μας μέσω της δεύτερης υποδοχής ακουστικών που βρίσκεται επάνω στο CD-ROM drive. Βέβαια, η λύση αυτή δεν προσφέρει την καλύτερη ευχρηστία ούτε την καλύτερη δυνατή ποιότητα (αφού θα πρέπει να ρυθμίσουμε προσεκτικά την ένταση στην κατάλληλη στάθμη ώστε να μην έχουμε "ψαλιδίσματα" στον ήχο). Για να αντιμετωπίσει το ανωτέρω πρόβλημα η MacPower Peripherals σχεδιάζει να παράγει μία βελτιωμένη έκδοση, με την ονομασία MP3-5200A+, η οποία θα επιτρέπει στους χρήστες να αναπαράγουν τα μουσικά CDs από την κύρια έξοδο ήχου της συσκευής.



Τονίζουμε πως κατά την αναπαραγωγή μουσικών CDs μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε μόνο τα δύο πλήκτρα που βρίσκονται στο CD-ROM drive και τα οποία επιτελούν τις απολύτως βασικές λειτουργίες.

Αξίζει, τέλος, να σημειωθεί ότι το Music Box δεν αναγνωρίζει αρχεία MP3 με ρυθμό μεταφοράς δεδομένων 256 ή 320Kbps. Η συντριπτική πλειονότητα των αρχείων του είδους, βέβαια, συμπιέζεται σε 128Kbps, αφού αρκούν για να αποδώσουν ποιότητα CD, οπότε δεν υπάρχει ουσιαστικό πρόβλημα.

Αμέσως μετά την τοποθέτηση ενός CD-ROM, το Music Box ελέγχει το δίσκο για να διαπιστώσει τον αριθμό των συνολικών κομματιών και αρχίζει άμεσα την αναπαραγωγή του πρώτου τραγουδιού. Η ανωτέρω διαδικασία κρατά ελάχιστα δευτερόλεπτα. Παρά τους ισχυρισμούς της κατασκευάστριας για το αντίθετο, το Music Box αντιλαμβάνεται την ύπαρξη των αρχείων που βρίσκονται μέσα σε καταλόγους ή υποκαταλόγους. Αγνοεί δε όλα τα αρχεία που συναντά εκτός των MP3, οπότε μπορείτε να έχετε και άλλα δεδομένα στο ίδιο CD. Για του λόγου το αληθές, κατά την πραγματοποίηση των δοκιμών μας εγγράψαμε 170 τραγούδια, η χωρητικότητα των οποίων ξεπέρασε τα 650MB, μαζί με λοιπά δεδομένα, σε ένα CD-RW. Το Music Box δεν αντιμετώπισε το παραμικρό πρόβλημα στην ανάγνωση των αρχείων που βρίσκονταν είτε στο root είτε μέσα σε διάφορα directories με πολύ μεγάλες ονομασίες. Οσον αφορά στην ποιότητα του παραγό-

μενου ήχου, αυτός βρίσκεται σε πολύ καλά έως άριστα επίπεδα.

Ο προγραμματισμός για την εκτέλεση συγκεκριμένων τραγουδιών είναι μία εύκολη υπόθεση που δεν διαφέρει από τον προγραμματισμό ενός επιτραπέζιου CD player. Η μνήμη διαθέτει δυνατότητα αποθήκευσης έως 63 κομματιών, ενώ μπορούμε να πραγματοποιήσουμε επιλεκτική διαγραφή ορισμένων εξ αυτών. Μπορούμε επίσης να ελέγξουμε ανά πάσα στιγμή τον αριθμό των κομματιών που έχουν αποθηκευτεί στη μνήμη. Τα τραγούδια, φυσικά, αναπαράγονται διατηρώντας τη σειρά που επιλέχθηκε κατά τη διαδικασία του προγραμματισμού. Αξίζει να σημειωθεί ότι για τη μετάβαση σε οποιοδήποτε κομμάτι του CD-ROM ο χρόνος που απαιτείται είναι μηδαμινός.

Το μεγαλύτερο ίσως μειονέκτημα του Music Box εντοπίζεται στις ανύπαρκτες ουσιαστικά ενδείξεις της LCD οθόνης. Συγκεκριμένα, το LCD δείχνει μόνο τον αριθμό του τραγουδιού και... τίποτα άλλο! Ούτε όνομα καλλιτέχνη, ούτε ονομασία τραγουδιού, ούτε καν πληροφορίες που αφορούν στους χρόνους αναπαραγωγής. Αντιλαμβάνεστε λοιπόν ότι η προσπάθεια επιλογής του επιθυμητού τραγουδιού ανάμεσα στα 200 ή περισσότερα κομμάτια που μπορεί να περιέχει ένα CD δεν είναι καθόλου εύκολη υπόθεση. Ετσι, θα πρέπει εκ των προτέρων να σημειώσουμε τη σειρά με την οποία εγγράφουμε τα τραγούδια στο CD-ROM, αφού με την ίδια σειρά πρόκειται να αναπαραχθούν από τη συσκευή. Δυστυχώς, όπως προαναφέραμε, το Music Box δεν διαθέτει δυνατότητα ένδειξης του χρόνου που απομένει για το τέλος ενός τραγουδιού (πόσο μάλλον ολόκληρου του δίσκου), ενώ δεν δείχνει ούτε το χρόνο που περνάει κατά την αναπαραγωγή. Ως αποτέλεσμα, ψάχνουμε εντελώς στα "τυφλά", προκειμένου να ακούσουμε το επιθυμητό τμήμα σε κάποιο τραγούδι. Η λειτουργία της γρήγορης κίνησης, δε, κάνει τα πράγματα ακόμα πιο δύσκολα, καθώς είναι εκνευριστικά αργή.

Ενα άλλο μειονέκτημα που εντοπίσαμε αφορά στα πλήκτρα του τηλεχειριστήριου, τα οποία έχουν μεγάλη ευαισθησία, με αποτέλεσμα πολλές φορές να εκτελούν με ένα πάτημα δύο ή τρεις φορές την ίδια λειτουργία (π.χ. θέλουμε να μεταβούμε στο αμέσως επόμενο κομμάτι και βρισκόμαστε τρία κομμάτια παραπέρα). Κατά τα άλλα, το τηλεχειριστήριο, παρ' ότι δεν διεκδικεί δάφνες σχεδιαστικής πρωτοτυπίας, αποδεικνύεται αρκετά εύχρηστο και "πιάνει" από μεγάλη απόσταση έστω και αν δεν έχει οπτική επαφή με τη συσκευή.

Συνολικά, το Mozart's Music Box αποτελεί αυτή τη στιγμή τη μοναδική πρόταση του είδους. Παρ' ότι διαθέτει σημαντικά μειονεκτήματα, δεν θα πρέπει να είμαστε πολύ αυστηροί σε τέτοιου είδους προσπάθειες. Εξάλλου, μπορεί να αποτελέσει τον ιδανικό σύντροφο για ατέλειωτες ώρες μουσικής πανδαισίας. Εχετε υπόψη ωστόσο ότι, για να φτιάξετε τις συλλογές σας, θα χρειαστείτε και τη συνδρομή ενός CD-R drive, που ανεβάζει το κόστος ακόμα περισσότερο...

Σημείωση: Η αυξημένη τιμή στην οποία διατίθεται το προϊόν οφείλεται, όπως μας ενημέρωσε η αντιπρόσωπος στην Ελλάδα Silicon Valley, σε προβλήματα που αντιμετώπισε η κατασκευάστρια εταιρία από ζημιές στο εργοστάσιο παραγωγής λόγω των σεισμών στην Ταϊβάν, όπου εδρεύει.

ΕΤΑΙΡΙΑ: MacPower
ΔΙΑΘΕΣΗ: Silicon Valley Hellas, Καζανόβα 26, Πειραιάς, τηλ.: 4184545
ΤΙΜΗ: 177.000 δρχ.

SIDEWINDER DUAL STRIKE

Νέο gamepad από τη Microsoft

Του Ιάσονα Δούζα

Πόσες φορές παίζοντας το αγαπημένο σας action παιχνίδι δεν αναζητήσατε έναν πιο απλό και πιο εύχρηστο τρόπο διαχείρισης των κινήσεων από τον παραδοσιακό συνδυασμό του mouse με το πληκτρολόγιο; Σίγουρα δεν είναι λίγες εκείνες οι στιγμές που η πίεση λάθος πλήκτρου ή η απόσπαση της προσοχής από την οθόνη για την εύρεση του κατάλληλου έχει στείλει περίπατο τις όποιες προσπάθειές σας στο παιχνίδι. Η Microsoft σκέφτηκε τις ανάγκες του παθιασμένου gamer και παρουσίασε το SideWinder Dual Strike.



Ανοίγοντας τη συσκευασία, το πρώτο που παρατηρεί κάποιος είναι το περίεργο σχήμα του εξαρτήματος, που δεν ανήκει σε καμία κατηγορία από τις έως τώρα γνωστές. Το Dual Strike δημιουργεί λοιπόν δική του σχολή, την



οποία αναμένεται να ακολουθήσουν και άλλοι κατασκευαστές.

Ο controller αποτελείται από δύο τμήματα, τα οποία συνδέονται με μία "μπίλια" τεραστίων διαστάσεων και απέχουν αρκετά μεταξύ τους. Με το δεξί χέρι κινούμε το δεύτερο τμήμα του controller προς όλες τις κατευθύνσεις, κάτι που στο παιχνίδι αντιστοιχεί στην κίνηση της κεφαλής του ήρωα. Στην ίδια πλευρά υπάρχουν τοποθετημένα για χειρισμό από τον αντίχειρα τέσσερα πλήκτρα συν ένα στο κάτω μέρος για το δείκτη. Η αριστερή πλευρά του controller πραγματοποιεί την κίνηση του ήρωα σε ένα παιχνίδι μέσω ενός pad, που αγκαλιάζει τον αντίχειρα και διαθέτει πολύ καλή αίσθηση. Επιπλέον, διατίθεται ένα πλήκτρο στο κάτω μέρος για χειρισμό από το δείκτη, καθώς και τρία πλήκτρα για χειρισμό από τον αντίχειρα.

Η εγκατάσταση του Dual Strike είναι μία πολύ απλή υπόθεση, αφού υιοθετεί το USB interface. Απλά, το συνδέετε σε μια USB υποδοχή και αναγνωρίζεται άμεσα από τα Windows 98 που σας προτρέπουν για την εγκατάσταση των drivers, η οποία ολοκληρώνεται αφού επανεκκινήσετε τον υπολογιστή.

Μέσω του συνοδευτικού software SideWinder Game Controller 4.0 μπορείτε πολύ εύκολα να συσχετίσετε τα πλήκτρα του Dual Strike με συγκεκριμένα πλήκτρα που θέλετε από το πληκτρολόγιο και κατόπιν να αποθηκεύσετε τις ρυθμίσεις, ώστε να τις χρησιμοποιήσετε σε συγκεκριμένο παιχνίδι. Εχετε δε τη δυνατότητα να δοκιμάσετε πρώτα τις ρυθμίσεις στο επιθυμητό παιχνίδι και ύστερα να τις αποθηκεύσετε. Μπορείτε επίσης να καθορίσετε διάφορα macros, δηλαδή συνδυασμό κινήσεων με την πίεση ενός πλήκτρου. Το software προσφέρει έτοιμες ρυθμίσεις για 24 δημοφιλή παιχνίδια,

ενώ διαθέτει επιλογή για τον έλεγχο των "αντιδράσεων" του controller στην πίεση του εκάστοτε πλήκτρου. Παρέχει επίσης εκτεταμένες ρυθμίσεις όσον αφορά τόσο στην ευαισθησία όσο και στην αμεσότητα απόκρισης των κινήσεων ξεχωριστά σε κάθε άξονα (κάθετα και οριζόντια). Το Dual Strike μπορεί να λειτουργήσει και ως αναλογικό joystick, οπότε το software σας δίνει τη δυνατότητα να ρυθμίσετε την ακτίνα κίνησης καθώς και τη "νεκρή ζώνη". Σημειώνουμε πως με το SideWinder Game Controller 4.0 λειτουργούν όλοι οι controllers της Microsoft που προσφέρουν διασύνδεση μέσω του USB interface. Στην πράξη το Dual Strike επιδεικνύει άριστη συμπεριφορά, όχι όμως σε όλους τους τύπους παιχνιδιών. Είχα την ευκαιρία να το δοκιμάσω με διάφορα παιχνίδια, μεταξύ των οποίων τα Half-Life και Thief: The Dark Project, και έμεινα ιδιαίτερα ευχαριστημένος και ικανοποιημένος από τις δυνατότητές του (αν και οι έτοιμες ρυθμίσεις του Thief δεν με βόλευαν αρκετά, οπότε αναγκάστηκα να τις τροποποιήσω). Σε γενικές γραμμές, το βρήκα πιο αποτελεσματικό 1st person shooters, action και ορισμένα adventures. Συνολικά, το SideWinder Dual Strike της Microsoft είναι ένα πρωτοποριακό και καινοτόμο προϊόν που οριοθετεί νέα δεδομένα στο χώρο των controllers. Απαιτεί μικρό χρόνο εξοικείωσης και αμέσως μετά είστε σε θέση να επιτύχετε τις καλύτερες δυνατές επιδόσεις στα αγαπημένα σας παιχνίδια, που μέχρι πρότινος απαιτούσαν τον -εκνευριστικό για πολλούς- συνδυασμό πληκτρολόγιου και mouse...

ΕΤΑΙΡΙΑ: Microsoft
ΔΙΑΘΕΣΗ: Microsoft Hellas,
Λ. Κηφισίας 56, τηλ.: 6806775-9
(χονδρική)
ΤΙΜΗ: 19.500 δρχ.



Ο Παρθενώνας δεν θα μπορούσε να λείπει από τα προβαλλόμενα αξιοθέατα της χώρας μας.

ENCARTA INTERACTIVE WORLD ATLAS 2000

Ολος ο κόσμος στα πόδια σας

Του Γιάννη Βογιατζή
lost@otenet.gr

Η αντικατάσταση των βιβλίων αναφοράς (εγκυκλοπαίδειες, λεξικά κ.λπ.) από CD-ROMs είναι κάτι παραπάνω από βέβαιη τα επόμενα χρόνια. Οπως και να το κάνουμε, δεν υπάρχει σύγκριση μεταξύ των ογκωδέστατων τόμων μιας εγκυκλοπαίδειας και του CD-ROM, το οποίο έχει επίσης την πολυτέλεια των multimedia παρουσιάσεων των θεμάτων του. Στο χώρο των εγκυκλοπαιδειών η Encarta της Microsoft δεσπόζει. Στη σειρά Encarta εντάσσεται και ο Interactive World Atlas, του

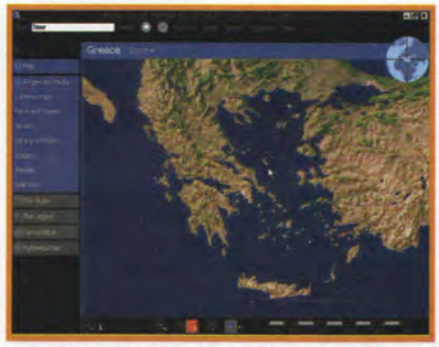


Διάφορα ζητήματα καλύπτονται από μικρά videos. Στη συγκεκριμένη περίπτωση μπορείτε να δείτε την απεικόνιση των τεκτονικών πλακών.

οποίου την έκδοση 2000 παρουσιάζουμε εδώ.

Ο World Atlas, όπως φανερώνει και το όνομά του, περιλαμβάνει χαρτογραφημένο ολόκληρο τον πλανήτη, από το μικρότερο νησάκι μέχρι τους πόλους της Γης. Για κάθε χώρα και τις σπουδαιότερες περιοχές καθεμίας, ο άτλαντας περιλαμβάνει πλήθος πληροφοριών και στατιστικών στοιχείων. Με τη βοήθεια ενός εξαιρετικά εύχρηστου user interface ο χρήστης μπορεί να πλοηγηθεί στην υδρόγειο σφαίρα και να κάνει zoom in και zoom out κατά βούληση σε όποια περιοχή επιθυμεί. Μη νομίζετε πως η απεικόνιση σε χάρτη των διάφορων περιοχών του πλανήτη είναι απλή υπόθεση: Τα διαθέσιμα είδη χαρτών είναι 17 με την προσθήκη του χάρτη της Σελήνης (!). Μπορείτε να επιλέξετε μεταξύ του απλού πολιτικού χάρτη, του φυσικού, του τεκτονικού (επίκαιρος λόγω των σεισμών), του κλιματολογικού και μιας πληθώρας άλλων χαρτών, οι οποίοι σας δίνουν μια παραστατική εικόνα των πληροφοριών που περιέχουν. Σε κάθε σημείο του χάρτη μπορείτε να τοποθετήσετε μια "εικονική πινέζα" (όπως αυτές που τοποθετούνται στους κανονικούς χάρτες), η οποία μπορεί να περιέχει δικές σας σημειώσεις ή links για Web sites που βρήκατε και θέλετε να συσχετίσετε με κάποια περιοχή για να τα βρίσκετε ευκολότερα.

Για κάθε πόλη του πλανήτη υπάρχουν βασι-



Ο γεωφυσικός χάρτης είναι ένα από τα διάφορα είδη χαρτών που περιλαμβάνει ο World Atlas.

κές πληροφορίες, ενώ για κάθε χώρα το πλήθος των πληροφοριών είναι ανεξάντλητο: από τις κλιματικές συνθήκες μέχρι την πολιτική κατάσταση στη χώρα, όλες οι πληροφορίες βρίσκονται μπροστά σας και μπορείτε να τις δείτε εύκολα και γρήγορα. Μπορείτε μάλιστα, μέσω της επιλογής World Compare, να εμφανίσετε στην οθόνη δύο χώρες ταυτόχρονα για να συγκρίνετε τα χαρακτηριστικά τους. Πολύ καλή λειτουργία για ερευνητικούς σκοπούς.

Ενα από τα σημαντικότερα κομμάτια του World Atlas ονομάζεται World Tours και αποτελεί ένα "εικονικό παράθυρο" στα σημαντικότερα αξιοθέατα του κόσμου. Θα μπορούσε να ονομαστεί παγκόσμιο φωτορεπορτάζ, καθώς περιλαμβάνει άκρως εντυπωσιακές φω-



Οι δυνατότητες αναζήτησης είναι ιδιαίτερα εξελιγμένες και μπορούν να διευκολύνουν σε μεγάλο βαθμό τις έρευνές σας.


Κάισσα
MAGIC
The Gathering
Advanced Dungeons & Dragons
2nd Edition
POKÉMON
Legend of the Five Rings
ALTERNITY
Για όσους
αγαπούν
τα επιτραπέζια
παιχνίδια
δράσης
και Φαντασίας
WARZONE
middle earth
CHRONOPIA
ELRIC!
CALL of CTHULHU
HORROR ROLEPLAYING
WARHAMMER
VAMPIRE
The Masquerade
κάισσα
Κεντρική διάθεση
Χατζηκωνσταντή 41 (τηλ:6929169)



Στην επιλογή Virtual Flights "πετάτε" σε ένα εικονικό τρισδιάστατο περιβάλλον πάνω από όλη τη Γη, έχοντας τη δυνατότητα να επισκεφθείτε όποια τοποθεσία επιθυμείτε.

τογραφίες από φυσικά φαινόμενα (ομορφιές της φύσης), ανθρώπινες κατασκευές (πόλεις, πρωτεύουσες) και στιγμιότυπα κοινωνικών εκδηλώσεων (τελετουργίες, έθιμα). Οι βασικές κατηγορίες είναι δώδεκα και καθεμία από αυτές περιέχει γύρω στις δέκα υποενότητες γεμάτες με φωτογραφίες και σύντομες πληροφορίες γι' αυτό που απεικονίζεται. Ο World Atlas καλύπτει επίσης βασικά ζητήματα γεωγραφίας και χαρτογραφίας στην ενότητα Geography in Depth. Στην ενότητα αυτή μπορείτε να μάθετε τις αρχές των επιστημών περιγραφής του κόσμου μας, τον τρόπο εργασίας των χαρτογράφων ανά τους αιώνες και άλλα πολύ ενδιαφέροντα στοιχεία.

Μαζί με τον Interactive World Atlas, θα εγκατασταθεί -αν θέλετε- και ο Encarta Research Organiser. Η λειτουργία του προγράμματος αυτού συνίσταται στη βοήθεια που σας παρέχει όσον αφορά στην οργάνωση μιας ερευνητικής εργασίας. Μπορεί δηλαδή να αποτελέσει πολύτιμο βοηθό στις σχολικές ή άλλες εργασίες σας, οι οποίες δεν είναι απαραίτητο να χρησιμοποιούν τον άτλαντα. Ο Organiser διατάσσει το υλικό σας χρησιμοποιώντας γραφικές απεικονίσεις, οι οποίες κάνουν τη ζωή σας πιο εύκολη, ενώ μπορεί να δημιουργήσει βιβλιογραφικούς καταλόγους και βιβλιογραφικές υποσημειώσεις για ό,τι χρησιμοποιείτε που δεν είναι δικό σας.

Είναι προφανές ότι ο Microsoft World Atlas είναι ένα άψογο βιβλίο αναφοράς, το οποίο αποδεικνύεται όχι μόνο χρήσιμο αλλά και εξαιρετικά ενδιαφέρον. Οι εξελιγμένες δυνατότητες αναζήτησης που περιλαμβάνει, καθώς και η δυνατότητα ανανέωσης μέσω Internet δεν μπορούν παρά να τον φέρουν στις πρώτες θέσεις των προτιμήσεών σας. Ιδανικό βοήθημα για μαθητές, δεν μπορεί παρά να προσελκύσει το ενδιαφέρον και όσων θέλουν έναν πολύ καλό multimedia τίτλο που να καλύπτει ολόκληρο τον πλανήτη.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Microsoft
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 95/98, Pentium 90MHz, 16MB RAM
ΔΙΑΘΕΣΗ: Microsoft Hellas, Λ. Κηφισίας 56, τηλ.: 6806775-9 (χονδρική)
ΤΙΜΗ: 12.000 δρχ.

ENCARTA WORLD ENGLISH DICTIONARY

Απαραίτητο εργαλείο!

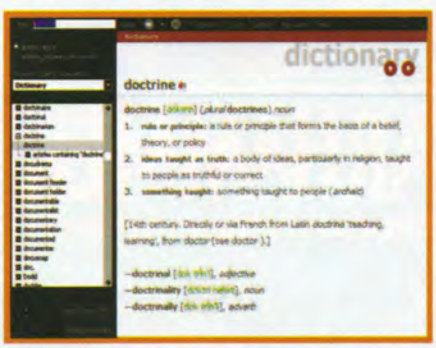
Του Γιάννη Βογιατζή
lost@otenet.gr

Ενα λεξικό είναι πάντα απαραίτητο, είτε πρόκειται για λεξικό της μητρικής γλώσσας κάποιου είτε για λεξικό ξένων γλωσσών. Τούτο διότι

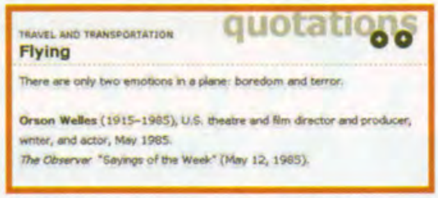


Η αρχική οθόνη του προγράμματος.

δεν είναι μόνο η ερμηνεία μιας λέξης που ψάχνει κάποιος στο λεξικό, αλλά και η ορθογραφία και η ετυμολογία και άλλες παρεμφερείς πληροφορίες. Στην ψηφιακή εποχή μας, ένα ηλεκτρονικό λεξικό είναι σαφώς πιο εύχρηστο από το συμβατικό, χάρτινο και ογκώδες (τις



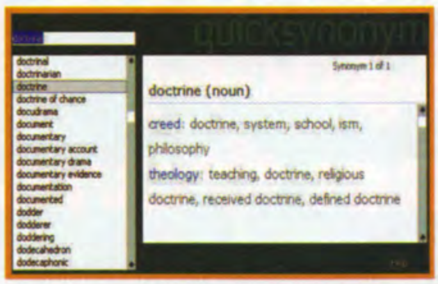
Η ερμηνεία μιας λέξης συνοδεύεται από την ετυμολογία και τα παράγωγά της.



Μια διάσημη φράση του Ορσον Ουέλς για τις πτήσεις με αεροπλάνο.

περισσότερες φορές) βιβλίο. Ετσι, από τη νέα έκδοση της σειράς Encarta δεν μπορούσε να λείπει και το World English Dictionary.

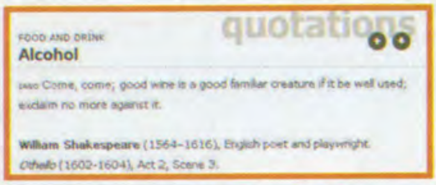
Το λεξικό της Encarta δεν περιορίζεται μόνο στις αγγλικές λέξεις και τις σημασίες τους, αλλά υποστηρίζει επίσης τη γαλλική και τη γερμανική γλώσσα. Για τις περισσότερες από τις λέξεις που περιλαμβάνει κάθε λεξικό μπορείτε (πέρα από την ανάγνωση της σημασίας και της χρήσης της) να ακούσετε από τα ηχεία του PC και την προφορά της - ιδιαίτερα χρήσιμη επιλογή όταν δεν είστε απολύτως σίγουροι για το πώς προφέρεται μια λέξη. Οι δυνατότητες αναζήτησης είναι όμοιες με εκείνες που διαθέτουν όλοι οι τίτλοι της Encarta και δεν πρόκειται να αντιμετωπίσετε κανένα πρόβλημα. Αντιθέτως, η ανεύρεση της λέξης που επιθυμείτε είναι πολύ εύκολη υπόθεση. Για κάθε λέξη εμφανίζεται επίσης μία λίστα με όλα τα λήμματα στα οποία απαντάται η λέξη αυτή, ώστε να



Με την επιλογή QuickSynonym μπορείτε να βρείτε εύκολα και γρήγορα το συνώνυμο μιας λέξης.

έχετε μια γενικότερη εικόνα για τις χρήσεις της.

Πέρα από το κλασικό λεξικό, το Dictionary περιλαμβάνει και μερικά ακόμη εργαλεία, τα οποία μπορούν να σας λύσουν τα χέρια όσον αφορά στη συγγραφή ενός κειμένου. Ο γνωστός Thesaurus περιέχει συνώνυμα για όλες τις λέξεις του λεξικού, δίνοντάς σας τη δυνατότητα να εμπλουτίσετε έτσι το λεξιλόγιό σας αλλά και οποιοδήποτε κείμενο ενδέχεται να γράψετε. Από την άλλη πλευρά, ένα πολύ ενδιαφέρον εργαλείο είναι τα Quotations του λεξικού. Πρόκειται για μια τεράστια συλλογή από παραθέματα, δηλαδή αποσπάσματα σχετικά με μια πληθώρα θεμάτων. Αν λοιπόν ψάχνετε ένα παράθεμα, το λόγο κάποιου μεγάλου φιλοσόφου σχετικά με το φαγητό για πα-



Κάπως έτσι έβλεπε το αλκοόλ ο Shakespeare.

ράδειγμα, μπορείτε να το βρείτε πολύ εύκολα στην αντίστοιχη κατηγορία. Επίσης, μπορείτε να αναζητήσετε διάσημα λόγια ή φράσεις και με βάση τον άνθρωπο που τις είπε ή τις έγραψε.

Βασικό χαρακτηριστικό του Dictionary είναι η συνεργασία του με το Microsoft Word. Με την εγκατάσταση του λεξικού ένα εικονίδιο που απεικονίζει ένα μικρό, κόκκινο λεξικό (εντάξει, με λίγη φαντασία για λεξικό φαίνεται) θα προστεθεί στη βασική toolbar του Word και μέσω αυτού μπορείτε είτε να ενεργοποιήσετε το ίδιο το λεξικό είτε να ζητήσετε την ερμηνεία μιας συγκεκριμένης λέξης, την οποία προηγουμένως έχετε μαρκάρει στο κείμενό σας. Επίσης, η εγκατάσταση του World Dictionary προσθέτει ένα αντίστοιχο εικονίδιο στο system tray, με το οποίο μπορείτε να έχετε πρόσβαση σε όλα τα εργαλεία του λεξικού, χωρίς να χρειαστεί να το ενεργοποιήσετε. Οι διαθέσιμες επιλογές είναι οι εξής: QuickDefine (ερμηνεία μιας αγγλικής λέξης), QuickSynonym (ανεύρεση συνωνύμου), QuickQuote (αναζήτηση παραθέματος) και QuickTranslate (μετάφραση από τα γαλλικά ή τα γερμανικά και αντίστροφα). Οι επιλογές αυτές ενεργοποιούν ένα μικρό πλαίσιο διαλόγου, για να κάνετε τη δουλειά σας χωρίς να χρειαστεί να τρέξετε την κανονική εφαρμογή.

Τελικά, το λεξικό της Microsoft είναι εξαιρετικά εύχρηστο και άκρως αποτελεσματικό, ενώ μπορεί να αποτελέσει σπουδαίο βοήθημα για όποιον μαθαίνει αγγλικά ή γράφει κείμενα στην αγγλική γλώσσα. Αν θέλετε να καταπλήξετε με τις γνώσεις σας τη δασκάλα των αγγλικών, τότε το Encarta World Dictionary μπορεί να σας "βγάλει τα κάστανα από τη φωτιά". Η χρήση των πολυμέσων, αν και δεν είναι αυτό που πρωτίστως ενδιαφέρει το χρήστη του λεξικού, πλαισιώνει με πολύ καλό τρόπο το υλικό και βοηθάει την ευκολότερη εκμάθηση.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Microsoft
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 95/98, Pentium 90MHz, 16MB RAM
ΔΙΑΘΕΣΗ: Microsoft Hellas, Λ. Κηφισίας 56, τηλ.: 6806775-9 (χονδρική)
ΤΙΜΗ: 12.200 δρχ.

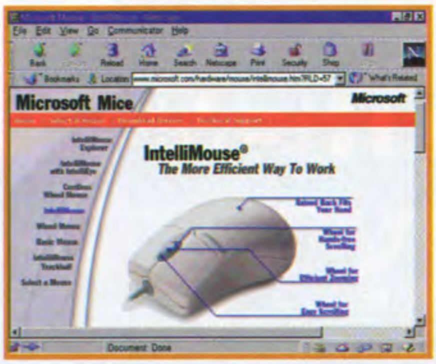
INTELLIMOUSE

Το νέο και... έξυπνο ποντίκι!

Του Ιάσονα Δούζα

Η τεχνολογία του mouse παραμένει η ίδια από τότε που παρουσιάστηκε το δημοφιλές περιφερειακό. Κατά το παρελθόν είχαν γίνει κάποιες προσπάθειες για τη βελτίωση των χαρακτηριστικών και δυνατοτήτων του, χωρίς ουσιαστικό ωστόσο αποτέλεσμα. Η Microsoft πρωτοτυπεί λοιπόν για άλλη μία φορά παρουσιάζοντας το νέο IntelliMouse με την τεχνολογία IntelliEye. Το IntelliEye δεν είναι τίποτα άλλο παρά ένας εξελιγμένος οπτικός αισθητήρας που διαθέτει δυνατότητα αντίληψης της κίνησης. Ετσι, στο κάτω μέρος του mouse αντί για τη συνήθη μπίλια συναντάμε τον εν λόγω αισθητήρα που διαθέτει πολύ μικρό μέγεθος και μοιάζει με λαμπάκι LED. Οταν ο υπολογιστής είναι σε λειτουργία -οπότε το mouse τροφοδοτείται με ρεύμα-, το LED ανάβει και προσδίδει στο mouse έναν φουτουριστικό τόνο, αφού το κόκκινο χρώμα που παράγει φαίνεται τόσο από τη σχισμή ανάμεσα στα πλήκτρα όσο και από την περιφέρεια της συσκευής. Τα κυριότερα πλεονεκτήματα της τεχνολογίας IntelliEye εντοπίζονται στην εντυπωσιακή "ευελιξία", τη μεγάλη διάρκεια ζωής και την αξεπέραστη ακρίβεια. Συγκεκριμένα, ο οπτικός αισθητήρας προσφέρει την ίδια απόδοση σε οποιοδήποτε mouse pad και στις περισσότερες επιφάνειες (εξαιρούνται γυαλί και γενικότερα επιφάνειες με ανακλαστικές ιδιότητες). Αντίθετα, η γνωστή μπίλια παρουσιάζει διακυμάνσεις στην απόδοση ανάλογα με την επιφάνεια όπου θα τη χρησιμοποιήσουμε. Στην πράξη, το IntelliMouse μοιάζει να γλιστρά επάνω στην επιφάνεια όπου το χειριζόμαστε, καθώς δεν διαθέτει κινητά μέρη, οπότε δεν υπάρχουν και σημαντικές τριβές. Ετσι, όχι μόνο προσφέρει μεγαλύτερη ακρίβεια στην κίνηση, αλλά και μεγαλύτερη διάρκεια ζωής, αφού δεν διαθέτει μηχανισμό που να παρουσιάζει φθορές. Η τεχνολογία IntelliEye λοιπόν υπόσχεται την ίδια αξεπέραστη απόδοση ακόμα και μετά από χρόνια χρήσης, με άριστη πάντα ακρίβεια, καθώς δεν υπόκειται στα εγγενή μειονεκτήματα του συμβατικού mouse (όπως στη σκόνη που μαζεύεται γύρω από την μπίλια). Αξίζει να σημειωθεί πως παλαιότερα είχαν κάνει την εμφάνισή τους αντίστοιχες τεχνολογίες χωρίς ωστόσο να γίνουν ιδιαίτερα δημοφιλείς εξαιτίας τόσο του υψηλού κόστους τους όσο και του ότι απαιτούσαν συγκεκριμένο mouse pad (με επιφάνεια διαβαθμίσεων) ώστε να λειτουργήσουν.





Κατά τα άλλα το νέο IntelliMouse δεν διαφέρει στη σχεδίαση και τα χαρακτηριστικά από τα κορυφαία μοντέλα της γνωστής σειράς. Περιλαμβάνει δύο πλήκτρα, εύχρηστο roller και πολύ εργονομικό σχέδιο, οπότε "κάθεται" άνετα στην παλάμη σας. Το συνοδευτικό software διαθέτει τη γνωστή ποιότητα στην οποία μας έχει συνηθίσει η κατασκευάστρια εταιρία, όντας πολύ φιλικό, εύκολο στη χρήση του και με ικανοποιητικές δυνατότητες.

Η εγκατάσταση του mouse είναι εξαιρετικά εύκολη υπόθεση, χάρη στην προσθήκη του USB interface που παρέχει επιπλέον τη δυνατότητα να έχουμε δύο mouse συνδεδεμένα ταυτόχρονα στον ίδιο υπολογιστή. Αξίζει, τέλος, να σημειωθεί πως στη συσκευασία συναντάμε και έναν αντάπτορα PS/2 για όσους δεν διαθέτουν USB υποδοχή.

Το πιο πρόσφατο δημιούργημα της σειράς IntelliMouse είναι λοιπόν ένα νέο και καινοτόμο mouse που συνδυάζει κορυφαία εργονομία, άριστη ποιότητα κατασκευής και την ίδια ασυναγώνιστη ακρίβεια σε εκατοντάδες διαφορετικές επιφάνειες.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Microsoft
ΔΙΑΘΕΣΗ: Microsoft Hellas, Λ. Κηφισίας 56, τηλ.: 6806775-9 (χονδρική)
ΤΙΜΗ: 18.900 δρχ.

...ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ



Αγοράσατε τη νέα κάρτα γραφικών με τις εκπληκτικές τρισδιάστατες δυνατότητες, αλλά για την αναπαραγωγή του ήχου αρκείστε στην παλιά ISA κάρτα, που δεν ακολουθεί τις τελευταίες εξελίξεις της τεχνολογίας. Μήπως ήρθε ο καιρός να αποκτήσετε τρισδιάστατη αίσθηση και στον ήχο με τα δυναμικά προϊόντα που κυκλοφορούν και τα οποία διατίθενται πλέον σε εξαιρετικά χαμηλές τιμές; Εάν η απάντησή σας στο ανωτέρω ερώτημα είναι καταφατική, τότε στο παρόν άρθρο μπορείτε να πάρετε μια πρώτη γεύση από τα χαρακτηριστικά και τις δυνατότητες των καλύτερων προϊόντων του είδους που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά.

Η γνωστή SoundBlaster Live! της Creative Labs είναι μια εξαίρετη κάρτα ήχου. Βασίζεται στον πανίσχυρο επεξεργαστή EMU10K1, ο οποίος βελτιώνει την ποιότητα του ήχου κάνοντας χρήση εξειδικευμένων τεχνικών, ενώ παράλληλα προσφέρει σε πραγματικό χρόνο εντυπωσιακά εφέ. Οι δυνατότητές του βέβαια δεν σταματούν εδώ. Προσφέρει την τεχνολογία Environmental Audio eXtensions (EAX), μέσω της οποίας μπορεί να αποδώσει με ρεαλισμό τις ηχητικές ιδιότητες διαφορετικών χώρων και επιφανειών, επιτυγχάνοντας έτσι πραγματικά "ζωντανό" ήχο. Επίσης, υποστηρίζει τις τεχνολογίες DirectSound και DirectSound 3D της Microsoft. Κατά την υλοποίηση των ανωτέρω διαδικασιών, ο επεξεργαστής του συστήματος δεν επιβαρύνεται στο ελάχιστο, χάρη στην επεξεργαστική ισχύ των 1.000 MIPS που διαθέτει ο EMU10K1. Η Creative Labs έχει κερδίσει την υποστήριξη της τεχνολογίας EAX από τους κατασκευαστές παιχνιδιών, οπότε οι περίπου 100 συμβατοί τίτλοι που κυκλοφορούν σήμερα στην αγορά αναμένεται να αυξηθούν σημαντικά με την πάροδο του χρόνου. Το MIDI τμήμα της κάρτας χρησιμοποιεί 1.024 φωνές (με τις πιο πρόσφατες εκδόσεις του software), οι 64 από τις οποίες υλοποιούνται σε επίπεδο hardware, καθώς και μέχρι 32MB μνήμης από τον υπολογιστή για την αποθήκευση υψηλής ποιότητας δειγμάτων μέσω της τεχνολογίας SoundFont.

Σημειώνουμε πως με την τεχνολογία Creative Multi Surround Speaker (CMSS) η Live! μπορεί να προσφέρει εξομοίωση ήχου Dolby Digital (AC-3) σε τέσσερα ηχεία. Η Live! αντικαθιστά επάξια την παλιά κάρτα σας, αφού είναι συμβατή και με το DOS μέσω της προσφερόμενης software εξομοίωσης με το πρότυπο SoundBlaster.

Η SoundBlaster Live! περιλαμβάνει τις εφαρμογές Cubasis AV, Sonic Foundry Sound Forge 4.0XP, Mixman Studio, Creative Keytar, Creative Rhythmania, καθώς και το παιχνίδι Unreal. Σε μια ξεχωριστή κάρτα διατίθενται οι υποδοχές MIDI και S/PDIF. Η κάρτα κοστίζει 65.000 δρχ.

Στις 27 Σεπτεμβρίου η Creative Labs ανακοίνωσε τη διάθεση της Live! Player 1024, που έχει κάνει την εμφάνισή της στη χώρα μας. Η εν λόγω κάρτα αντικαθιστά τη γνωστή Live! Value, με την οποία ωστόσο δεν έχει καμία διαφορά πέρα από το συνοδευτικό software. Η νέα έκδοση συνοδεύεται από το software Live!Ware 3.0, το οποίο μπορούν να προμηθευτούν όλοι οι κάτοχοι καρτών ήχου Live! καταβάλλοντας το ανάλογο χρηματικό αντίτιμο. Το Live!Ware 3.0, πέρα από τις βελτιώσεις που ενσωματώνει έναντι της προγενέστερης έκδοσης Live!Ware 2.1, περιλαμβάνει και νέες εφαρμογές. Ανάμεσά τους συναντάμε το Creative LAVA!, που αναλαμβάνει την οπτικοποίηση του ήχου, το Media Ring Talk 99 για "ζωντανές" συνδιαλέξεις στο Internet, καθώς και το WinDVD για αναπαραγωγή ταινιών DVD. Επιπλέον, η εφαρμογή Creative Digital Audio Center μπορεί να πραγματοποιήσει εγγραφή ήχου στο δημοφιλές format MP3 κάνοντας χρήση της τεχνολογίας EAX.

Οπως και η Live! Value, η Live! Player 1024 διαφέρει από την πλήρη έκδοση της Live! σε δύο σημεία: Υπολείπεται του ακριβού συνοδευτικού software (εξάλλου αφορά σε επαγγελματική χρήση), ενώ δεν συνοδεύεται από το εξάρτημα με τις υποδοχές MIDI και S/PDIF (επίσης αφορά σε εξειδικευμένες χρήσεις).

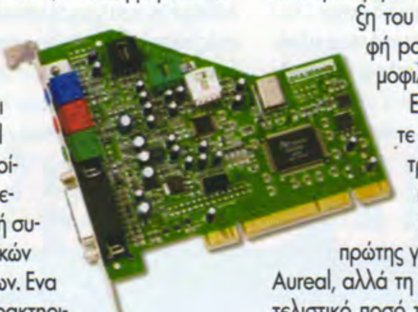
Στις 13 Σεπτεμβρίου η Creative Labs είχε ανακοινώσει και δύο παραλλαγές της Live! Player 1024, με τις ονομασίες Live! MP3+ και Live! X-Gamer. Οι κάρτες αυτές ωστόσο αφορούν στην αμερικανική αγορά, οπότε δεν θα τις δείτε ποτέ στη χώρα μας. Η Live! Player 1024 κοστίζει 21.000 δρχ. στην bulk έκδοσή της και 30.000 δρχ. στη retail συσκευασία.

Η SoundBlaster Live! Platinum αποτελεί τη νεότερη προσθήκη στις κάρτες ήχου της Creative Labs και ταυτόχρονα την κορυφαία έκδοση με κόστος 83.000 δρχ. Η Platinum διαφέρει από τη Live! σε δύο μόνο σημεία: Συνοδεύεται από το εξωτερικό εξάρτημα Live! Drive, ενώ διατίθεται

με την έκδοση 3.0 του Live!Ware σε συνδυασμό με νέο επαγγελματικό software. Το Live! Drive τοποθετείται σε μία ελεύθερη υποδοχή 5,25 ιντσών στο εμπρόσθιο μέρος του υπολογιστή και περιλαμβάνει τις εξής υποδοχές: S/PDIF in, S/PDIF out, Headphone, Line in/Mic in, MIDI in, MIDI out. Η κάρτα συνοδεύεται από τις εφαρμογές Mixman Studio, Creative Keytar, Creative Rhythmania, Cubase VST, Wavelab 2.0, Recycle, καθώς και τα παιχνίδια Aliens vs Predator και Rollcage.

Η SoundBlaster 128 PCI, τέλος, αποτελεί μία καλή επιλογή για χρήστες χωρίς ιδιαίτερες απαιτήσεις, δεδομένου ότι κοστίζει μόλις 8.200 δρχ. στην bulk έκδοση. Με την εν λόγω κάρτα αποκτάτε συμβατότητα με τα πρότυπα DirectSound και DirectSound 3D, καθώς και 128 φωνές πολυφωνία στην αναπαραγωγή MIDI αρχείων.

Η Monster Sound MX-300 της Diamond είναι μία κάρτα ήχου με εντυπωσιακές δυνατότητες, που ανήκει στην κατηγορία της SoundBlaster Live!. Η κάρτα βασίζεται στον επεξεργαστή Vortex-2 της Aureal, ο οποίος περιλαμβάνει 3,3 εκατομμύρια transistors και διαθέτει επεξεργαστική ισχύ που φτάνει τα 600MIPS. Υποστηρίζει την τεχνολογία Aureal A3D 2.0 μέσω της οποίας εξομοιώνει αποτελεσματικά την ακουστική συμπεριφορά διαφορετικών χώρων και αντικειμένων. Ενα από τα πιο ισχυρά χαρακτηριστικά του A3D 2.0 αφορά στην υλοποίηση της τεχνολογίας Wavetracing, μέσω της οποιας η κάρτα ήχου μπορεί να αποδώσει ρεαλιστικότερα τους περιβάλλοντες χώρους και να προσφέρει πολύ πιο εξειδικευμένα ηχητικά εφέ. Το A3D 2.0 υπολογίζει επίσης με μεγάλη ακρίβεια τον τρόπο με τον οποίο τα αντικείμενα και οι επιφάνειες αλληλεπιδρούν ηχητικά σε διαφορετικά τρισδιάστατα περιβάλλοντα. Αξίζει να σημειωθεί πως το νέο πρότυπο είναι πλήρως συμβατό με την προγενέστερη έκδοση A3D. Υποστηρίζεται επίσης μέσω software η τεχνολογία Environmental Audio eXtensions (EAX) της Creative Labs, καθώς και οι τεχνολογίες DirectSound και DirectSound 3D της Microsoft. Το Vortex-2 επιβαρύνει ελάχιστα τον επεξεργαστή, με αποτέλεσμα να μην παρατηρείται ιδιαίτερη πτώση στο frame rate των παιχνιδιών, εκτός και αν ενεργοποιηθεί η υποστήριξη της τεχνολογίας EAX που πραγματοποιείται μέσω software.





Το MIDI τμήμα της κάρτας προσφέρει 64 νότες πολυφωνία μέσω hardware, οι οποίες είναι δυνατό να αυξηθούν στις 320 φωνές μέσω software. Χρησιμοποιεί δε τη μνήμη του υπολογιστή για την αποθήκευση των samples, τα οποία καταλαμβάνουν χώρο 8MB και παρέχουν υψηλή ποιότητα.

Η κάρτα προσφέρει συμβατότητα με το πρότυπο SoundBlaster, ώστε να λειτουργεί και στο DOS. Περιλαμβάνει επίσης μία ειδικού τύπου υποδοχή για την τοποθέτηση ενός upgrade που προσφέρει είσοδο και έξοδο S/PDIF και επιπλέον MIDI υποδοχές.

Η Monster Sound MX-300 κοστίζει 26.500 δρχ. και αποτελεί μία άριστη επιλογή. Προσφέρει υποστήριξη των κυριότερων σημερινών τεχνολογιών, ενώ το πρότυπο A3D 2.0 παρέχει το ρεαλιστικότερο τρισδιάστατο ήχο (ανώτερο της τρέχουσας έκδοσης του EAX). Πέρα από την πληθώρα των συμβατών παιχνιδιών που αυξάνονται συνεχώς, η Aureal προσφέρει αφ' εαυτού υποστήριξη του A3D 2.0, με τη μορφή patches, σε πολλά δημοφιλή παιχνίδια.

Εάν ωστόσο αναζητάτε μία πολύ φθηνή κάρτα ήχου με τρισδιάστατες δυνατότητες, τότε η Diamond έχει τη λύση. Η Sonic Impact S90 βασίζεται στο πρώτης γενιάς ολοκληρωμένο Vortex της Aureal, αλλά τη βρήκαμε στην αγορά στο εξευτελιστικό ποσό των 7.700 δρχ., οπότε προσφέρει άριστη σχέση τιμής προς απόδοση. Εκτός από την τεχνολογία A3D είναι συμβατή με τις τεχνολογίες DirectSound και DirectSound 3D. Σημειώνουμε πως το MIDI τμήμα της κάρτας παραδίδει 64 φωνές, ενώ μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε δικά μας δείγματα που αποθηκεύονται στη μνήμη του υπολογιστή.

Η Yamaha προσφέρει τις κάρτες 192XG και 192D. Η κυριότερη διαφορά της 192D σε σύγκριση με την 192XG εντοπίζεται στην ψηφιακή έξοδο ήχου (S/PDIF) που διαθέτει η πρώτη για άριστη αναπαραγωγή από ψηφιακές πηγές όπως το CD, το DVD, το MD κ.λπ. Η 192XG κοστίζει 14.500 δρχ. στην OEM έκδοση και 18.000 δρχ. στη retail συσκευασία. Με 23.500 δρχ. μπορείτε να αποκτήσετε την 192D σε retail συσκευασία που περιλαμβάνει επιπλέον τα παιχνίδια Final Fantasy VII και Demon Star. Το Wavetable τμήμα των καρτών προσφέρει έως 192 νότες πολυφωνία, 676 όργανα και 21 drum kits. Οι 64 νότες υλοποιούνται στο hardware, ενώ οι υπόλοιπες μέσω software. Επιπλέον χρησιμοποιείται η τεχνολογία XG της Yamaha που βασίζεται στο format General MIDI (GM), αλλά προσφέρει περισσότερα χαρακτηριστικά που συνδράμουν στη βελτίωση της πιστότητας του ήχου. Η κάρτες υποστηρίζουν επίσης την τεχνολογία DLS, που επιτρέπει τη μεταβίβαση ηχητικών δειγμάτων στη μνήμη του υπολογιστή. Το μέγεθος των WaveTable δειγμάτων φτάνει τα 4MB, εκ των οποίων τα 2MB υλοποιούνται μέσω hardware και τα υπόλοιπα 2MB μέσω software. Στην πράξη, η WF192D προσφέρει εντυπωσιακά -για τη χωρητικότητά τους- WaveTable δείγματα, τα οποία παράγουν πολύ υψηλής πιστότητας μουσικά κομμάτια εφόσον χρησιμοποιείται η τεχνολογία XG. Επιπλέον, γίνεται χρήση της τεχνολογίας Soft Virtual Acoustic (S-VA), η οποία αναλαμβάνει να αναπαράγει όσο το δυνατόν πιο ρεαλιστικά τα MIDI όργανα και τη συμπεριφορά τους σε διαφορετικές συνθήκες, χρησιμοποιώντας εκτεταμένους μαθηματικούς αλγορίθμους.







Συνολικά, η WF192D είναι μία κάρτα ήχου που θα καλύψει περισσότερο τις απαιτήσεις όσων ασχολούνται με την αναπαραγωγή και την εγγραφή MIDI αρχείων καθώς και με τον τομέα του τρισδιάστατου ήχου, υστερεί όμως σε σύγκριση με τον ανταγωνισμό. Για του λόγου το αληθές, η κάρτα βασίζεται στο παλαιό πλέον πρότυπο Sensaura 3D (συμβατό με την τεχνολογία Aureal A3D), το οποίο χρησιμοποιεί δύο ηχεία για την απόδοση στερεοσκοπικού ήχου. Φυσικά, υποστηρίζονται τα νεότερα στάνταρ DirectSound και DirectSound 3D της Microsoft. Σημειώνουμε, τέλος, πως οι συνοδευτικές εφαρμογές διακρίνονται για την πληθωρικότητά τους, ενώ θα καλύψουν πλήρως τις απαιτήσεις του μέσου χρήστη.

Σημείωση: *Ολες οι τιμές που αναφέρονται στο παρόν άρθρο εμπεριέχουν ΦΠΑ 18%.*

Το 1875, όταν ο Αμερικανός George Carey, ο Γάλλος Constantin Senlecq και ο Γερμανός Paul Nipkow συνελάμβαναν για πρώτη φορά την έννοια της οθόνης και ξεκινούσαν σχετικές έρευνες, κανείς δεν μπορούσε να φανταστεί την ανάπτυξη που θα είχε αυτό που πολύ αργότερα θα ονομαζόταν "τηλεόραση".

Το 1936 γίνεται η πρώτη εκπομπή τηλεόρασης στο Λονδίνο, ενώ παράλληλα -για πρώτη φορά στην ιστορία- στους Ολυμπιακούς Αγώνες του Βερολίνου λαμβάνεται εικόνα μέσω ηλεκτρονικής κάμερας, η οποία εικόνα στη συνέχεια μεταδίδεται μέσω τηλεοπτικής συσκευής (180 γραμμές/frame, 25 frames/δευτερόλεπτο).

Από το 1948, οπότε αναπτύχθηκε η έγχρωμη τηλεόραση, δεν είχαν αλλάξει πολλά δεδομένα στο θέμα "τηλεόραση", μέχρι και πριν από λίγα χρόνια, όταν άρχισαν να υλοποιούνται τα πρώτα σχέδια για την ανάπτυξη της ψηφιακής τηλεόρασης.

ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ: ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ!

Ας ρίξουμε, λοιπόν, μια ματιά στα "καλούδια" που μας περιμένουν σε λίγους μήνες. Η ψηφιακή τηλεόραση θα δημιουργήσει τις συνθήκες για περαιτέρω ανάπτυξη της τηλεοπτικής αγοράς σε όλο τον κόσμο, άρα και στην Ελλάδα. Φυσικά, η γνωστή μας συμβατική -αναλογική- τηλεόραση δεν πρόκειται να καταργηθεί αύριο. Η μετάβαση υπολογίζεται να χρειαστεί γύρω στα 10 χρόνια, οπότε η αλλαγή δεν θα είναι και τόσο ραγδαία. Επίσης, δεν θα χρειαστεί οι συνδρομητές να αλλάξουν τους δέκτες τους, γιατί τα ψηφιακά σήματα μπορούν να αναγνωριστούν και από το σημερινό δέκτη.

Τα κυριότερα πλεονεκτήματα της ψηφιακής δορυφορικής τηλεόρασης, ειδικά για τους Ελληνες τηλεθεατές, είναι κυρίως η μεγαλύτερη επιλογή προγραμμάτων και η εξαιρετική λήψη όλο το χρόνο, όπου κι αν βρίσκονται. Βέβαια, σε δεύτερη φάση ακολουθούν οι interactive υπηρεσίες, που δεν θα έχουν πλέον σχέση με το κλασικό τηλεοπτικό προϊόν αλλά με άλλες υπηρεσίες, που σήμερα συναντάμε μόνο στο Internet. Ο Ελληνας τηλεθεατής του αύριο θα μπορεί να εκπαιδεύεται από απόσταση, να ψωνίζει προϊόντα και υπηρεσίες όχι μόνο από την περιοχή του αλλά και από την υπόλοιπη Ευρωπαϊκή Ενωση, να λαμβάνει το Internet μέσα από την τηλεόρασή του, να επικοινωνεί με φίλους από όλο τον κόσμο - γενικά, θα έχει τεράστιες δυνατότητες.

Στο σημείο αυτό να τονιστεί πως στην ψηφιακή δορυφορική τηλεόραση δεν τίθεται θέμα συχνοτήτων, διότι υπάρχουν πάρα πολλές συχνότητες, ενώ με τη συμπίεση που γίνεται υπάρχει η δυνατότητα παροχής πάρα πολλών καναλιών. Επειδή όμως η τεχνολογία που χρησιμοποιείται είναι ψηφιακή και άρα συμβατή με τα δεδομένα που χρησιμοποιούν τους υπολογιστές, ο τηλεθεατής θα μπορεί πια να αλληλεπιδρά με την εικόνα και το πρόγραμμα μέσω του



ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ

Αυτό το μήνα θα αναφερθούμε στην τηλεόραση, το μαγικό αυτό "κουτί" που για περισσότερο από 60 χρόνια ενημερώνει και ψυχαγωγεί εκατομμύρια ανθρώπους σε ολόκληρο τον κόσμο. Θα πάρουμε λοιπόν μια γεύση από όλες τις θαυμαστές νέες υπηρεσίες που θα μας προσφέρει πολύ σύντομα, με την έλευση της ψηφιακής τηλεόρασης.

του Παναγιώτη Σ. Ανδριανέση
pandri@compupress.gr

ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ & ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ ΑΠΟ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ!

τηλεχειριστήριου (remote control), ενώ θα λαμβάνει πολλές και χρήσιμες υπηρεσίες.

➤ Μία πρώτη -"απλοϊκή" θα υποστηρίζαμε- υπηρεσία είναι το "electronic program guide", δηλαδή ο οδηγός προγραμμάτων που εξυπηρετεί τον τηλεθεατή όπως ένα κοινό τηλεοπτικό περιοδικό, παρέχοντας πληροφορίες για τα προγράμματα που εκπέμπονται. Τα επόμενα χρόνια η συσκευή της τηλεόρασης που θα έχουμε σπίτι μας θα λειτουργεί πλέον και η ίδια ψηφιακά, δεν θα διαφέρει κατά πολύ από τον προσωπικό υπολογιστή και θα μπορεί να χρησιμοποιηθεί όπως ένα PC, δίνοντας στο τηλεχειριστήριο τις λειτουργίες του keyboard. Σε αυτή τη φάση, θα μπορούν να προσφέρονται υπηρεσίες όπως το pay-per-view, τραπεζικές εργασίες από το σπίτι (αναλήψεις, αγοράπώληση μετοχών) ή τηλεαγορές, ακριβώς όπως συμβαίνει σήμερα στο Internet. Στην ουσία, όποια λειτουργία του Internet επιτελείται μέσω ενός PC θα μπορεί να γίνεται και μέσω της τηλεόρασής μας στο σπίτι.

➤ Ενα άλλο θέμα είναι αυτό της παροχής Internet μέσω της ψηφιακής δορυφορικής τηλεόρασης. Από το δορυφόρο μπορεί να σταλεί στα σπίτια των τηλεθεατών και το Internet. Αντί να βλέπουμε Web pages μέσα από το PC, θα μπορούμε να τις βλέπουμε μέσα από την τηλεόραση. Κάτι τέτοιο έχει πολλά πλεονεκτήματα: Καταρχήν, σίγουρα η εκπομπή δεδομένων από το δορυφόρο στην τηλεόραση θα γίνεται με σαφώς γρηγορότερη ταχύτητα από εκείνη που υφίσταται σήμερα όσον αφορά στη σύνδεση στο Internet μέσω PC. Δεύτερον, αυτό που μπορεί να προσφέρει η τηλεόραση είναι μια καλύτερη συμβολή του οπτικοακουστικού περιεχομένου και των data services που μπορεί να έχουν σχέση με το οπτικοακουστικό περιεχόμενο. Ενώ ο υπολογιστής σήμερα δύναται να δίνει μόνο απλές εικόνες και κείμενο, με την ψηφιακή δορυφορική τηλεόραση είναι δυνατόν να βλέπουμε και κινούμενες εικόνες καθώς και ήχο. Με την εκπομπή σελίδων Web μπορούμε να προσθέσουμε στην αξία αυτού που ήδη βλέπουμε από την τηλεόραση. Αυτή τη συμβολή των δύο media μπορεί να προσφέρει καλύτερα η τηλεόραση.

Συμπερασματικά, με την έλευση της ψηφιακής τηλεόρασης η βελτίωση τόσο στην εικόνα και τον ήχο όσο και στις παρεχόμενες υπηρεσίες θα είναι τεράστια. Ο συνδυασμός της παραγωγής, της επεξεργασίας και της εκπομπής μέσα από έναν ψηφιακό δέκτη μπορεί να δώσει στον τηλεθεατή τη δυνατότητα να γίνει ο ίδιος ακόμη και "σκηνοθέτης"!



Εικόνα από το Promo Channel της Nova.

ΧΡΗΣΙΜΑ ΤΕΧΝΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ
ΤΡΟΠΟΙ ΜΕΤΑΔΟΣΗΣ ΤΗΛΕΟΠΤΙΚΟΥ ΣΗΜΑΤΟΣ

Η εκπομπή τηλεοπτικού σήματος, ανάλογα με τον τρόπο που πραγματοποιείται, μπορεί να είναι:

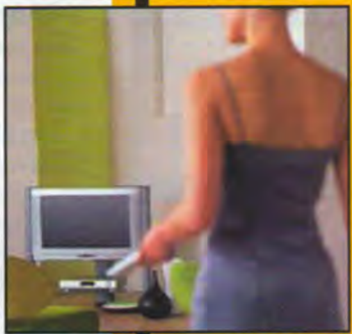
• **Αναλογική (analogue):** Το σήμα εκπέμπεται με αναλογικό τρόπο, ακολουθώντας ένα από τα συστήματα PAL, SECAM, NTSC. Για τη λήψη του αρκούν μία οποιαδήποτε τηλεοπτική συσκευή αντίστοιχου συστήματος καθώς και μία κεραία VHF/UHF. Μειονέκτημα αποτελεί η ίδια η εκπομπή, που είναι γεμάτη θόρυβο και παρεμβολές, με αποτέλεσμα ο τηλεθεατής να μην μπορεί ποτέ να δει την ποιότητα της εικόνας που βγαίνει από το στούντιο.

• **Ψηφιακή (digital):** Το σήμα εκπέμπεται με ψηφιακό τρόπο, έχοντας τη δυνατότητα να προσφέρει υψηλή ευκρίνεια (High Definition) και λόγο διαστάσεων 16:9, αντί για τον παλιό 4:3. Για τη λήψη του απαιτούνται μία κατάλληλη ψηφιακή τηλεόραση και μία κεραία VHF/UHF. Πλεονέκτημα συνιστά το ότι η ψηφιακή τεχνολογία μπορεί να μεταδώσει εικόνα και ήχο χωρίς καθόλου παράσιτα και παρεμβολές, ακριβώς όπως παράγονται στα τηλεοπτικά στούντιο.

Ανάλογα με τη θέση του πομπού, η εκπομπή μπορεί να είναι:

• **Επίγεια (terrestrial):** Η εκπομπή πραγματοποιείται με τη βοήθεια κεραίας, τοποθετημένης συνήθως σε κάποια ψηλή κορυφή βουνού. Για τη λήψη αρκούν μία οποιαδήποτε τηλεοπτική συσκευή αντίστοιχου συστήματος και μία κεραία VHF/UHF.

• **Δορυφορική (satellite):** Η εκπομπή πραγματοποιείται με τη βοήθεια δορυφόρου, που βρίσκεται σε συγκεκριμένη θέση. Για τη λήψη απαιτούνται είτε μία οποιαδήποτε τηλεοπτική συσκευή αντίστοιχου συστήματος, μία δορυφορική κεραία ("πιάτο") και ένας δορυφορικός δέκτης είτε μία τηλεόραση νέου τύπου με ενσωματωμένο δορυφορικό δέκτη, καθώς και μία δορυφορική κεραία.



ΠΕΡΙ ΤΟΥ ΟΡΟΥ "ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ"

Τα ονόματα που δόθηκαν αρχικά στα πρώτα, υποτυπώδη τηλεοπτικά συστήματα που αναπτύχθηκαν κατά τα τέλη του 19ου αιώνα σχετίζονταν με τη μορφή της ενέργειας που χρησιμοποιούνταν για τη μετάδοση του οπτικού σήματος. Μερικοί από αυτούς τους όρους ήταν: "tilectroscope" (τελεκτροσκόπιο), "electrical telescope" (ηλεκτρικό τηλεσκόπιο) κ.ά.

Η γερμανική λέξη "Fernsehen" ("τηλοψία", σε ακριβή ελληνική απόδοση) χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά το 1890 από τον φυσικό Eduard Liesegang. Ο όρος αυτός είναι πιθανό να προήλθε από τη λέξη "fjer-syn" της δανικής γλώσσας και χρησιμοποιείται μέχρι σήμερα σε όλες τις γερμανόφωνες χώρες για να δηλώσει την τηλεόραση.

Από την άλλη μεριά, η γαλλική λέξη "télévision" χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά το 1900 από τον Ρώσο φυσικό Constantin Perskyi, σε μία διάλεξη που έδωσε ο ίδιος για το θέμα, κατά τη διάρκεια της μεγάλης έκθεσης που είχε πραγματοποιηθεί την περίοδο εκείνη στη γαλλική πρωτεύουσα.

Από τότε ο όρος καθιερώθηκε σε πολλές άλλες ευρωπαϊκές γλώσσες. Χαρακτηριστικά αναφέρουμε τον όρο στα γαλλικά ("télévision"), τα αγγλικά ("television"), τα ολλανδικά ("televisie"), τα ιταλικά ("televisione") και τα ισπανικά ("television").

Ανάλογα με το αν ο τηλεθεατής πληρώνει τις υπηρεσίες (προγράμματα κ.ά.) που του προσφέρονται, αυτές διακρίνονται σε:

■ **Δωρεάν (free-to-air channels):** Ο τηλεθεατής δεν πληρώνει για να παρακολουθεί το τηλεοπτικό πρόγραμμα (εκτός -θεωρητικά- από τις διαφημίσεις προϊόντων και υπηρεσιών).

■ **Συνδρομητικές (pay TV):** Ο τηλεθεατής πληρώνει μία σταθερή -συνήθως μηνιαία- συνδρομή σχετικά μικρού κόστους, για να είναι σε θέση να παρακολουθεί ένα ή περισσότερα τηλεοπτικά προγράμματα και να απολαμβάνει υπηρεσίες άλλου τύπου.

■ **Πληρωτέες ανάλογα με την τηλεθέαση (pay-per-view):** Ο τηλεθεατής πληρώνει ακριβώς ό,τι παρακολουθεί, άρα μπορεί να ελέγχει ο ίδιος το κόστος.

ΣΥΣΤΗΜΑ DVB

Το 1993 ιδρύεται ο Οργανισμός/Project DVB με σκοπό την ανάπτυξη της ψηφιακής αναμετάδοσης παγκοσμίως. Σήμερα έχει περισσότερα από 220 μέλη σε περισσότερες από 30 χώρες του κόσμου, παράγει ανοιχτά πρότυπα (open standards) και δίνει έμφαση στη διαλειτουργικότητα μεταξύ συστημάτων & εφαρμογών.

Τα βασικότερα τεχνικά χαρακτηριστικά του DVB είναι τα ακόλουθα:

✔ Περισσότερα κανάλια, ίδιος αριθμός γραμμών (βασισμένος στο PAL) αλλά διαφορετικές μέθοδοι συμπίεσης και μετάδοσης του σήματος.

✔ Ψηφιακή συμπίεση (MPEG-2) του σήματος στο κέντρο εκπομπής.

✔ Κατάληψη 10% του φάσματος σε σχέση με το αναλογικό PAL.

✔ Ηχος και εικόνα (HDTV, SDTV) υψηλότερης ποιότητας σε σχέση με το παρελθόν.

✔ Δορυφορική μετάδοση (DVB-S): Διαμόρφωση QPSK, 39 Mbps υπηρεσίες multimedia & Internet, χρήση IRD και κεραίας ("πιάτου").

✔ Χρήση του υπάρχοντος δικτύου πομπών (DVB-T): Διαμόρφωση QAM ή QPSK, COFDM ή OFDM, μετάδοση ευπαθούς ασύρματου σήματος.

✔ Ενσύρματη μετάδοση ψηφιακού σήματος (DVB-C): Διαμόρφωση QAM, χρήση (υπόγειου) καλωδιακού δικτύου. Προσφέρει μεγάλη ποικιλία ταχυτήτων ανάλογα με την υλοποίησή του.

✔ Ψηφιακή τηλεόραση με αλληλεπίδραση (DVB-I).

✔ Μεταφορά ψηφιακών δεδομένων (DVB-Data).

✔ Συνεργασία με συσκευή αποκωδικοποίησης IRD (Integrated Receiver Decoder).

✔ Λήψη σήματος από πολλά IRD, με χρήση μόνο ενός πιάτου (DVB-CS).

ΣΥΣΤΗΜΑ DiSEqC

Πριν από λίγα χρόνια η EUTELSAT ανακάλυψε πως ο τόνος των 22KHz θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για να δημιουργηθεί μια παλμοσειρά από 0 και 1 (όπου η απουσία του τόνου συμβολίζει το 0 και η παρουσία του το 1). Ετσι, μπορεί να δημιουργηθεί μια σειρά εντολών με την παρουσία ή μη του τόνου, δηλαδή έχουμε ψηφιακές εντολές από 0 και 1. Οι εντολές αυτές ενεργοποιούν διάφορες λειτουργίες στα περιφερειακά εξαρτήματα ενός συστήματος δορυφορικής λήψης, όπως η αλλαγή συχνότητας στον τοπικό ταλαντωτή ενός LNB για τη λήψη καναλιών HIGH BAND.

Δύο είναι τα σημαντικά στοιχεία για το σύστημα DiSEqC που πρέπει να αναφερθούν:

➤ Πρόκειται για ένα ανοικτό τεχνικό πρότυπο.

➤ Προσφέρει συμβατότητα προς τα πίσω, με συστήματα που χρησιμοποιούν τον απλό τόνο των 22KHz ή και την εναλλαγή τάσης στο ομοαξονικό για να στέλνουν μηνύματα στις περιφερειακές συσκευές.

Η δημιουργία και η αποστολή αυτών των μηνυμάτων μπορεί να γίνει με λογισμικό (software) αλλά και με ηλεκτρονικό (hardware) εξοπλισμό. Η διαμόρφωση του σήματος με τη βοήθεια του τόνου αυτού των 22KHz συναντάται συχνά ως "διαμόρφωση κατά εύρος παλμού" (Pulse Width Keying). Πρέπει να σημειωθεί ότι στις εντολές του DiSEqC δεν έχει πρόσβαση ο χρήστης, απλά έχει στη διάθεσή του μια πλειάδα επιλογών, με τις οποίες μπορεί να χαρακτηρίσει τα περιφερειακά εξαρτήματα που διαθέτει και να ρυθμίσει τα κανάλια στο δέκτη ανάλογα με αυτές τις επιλογές.

ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΩΔΙΚΟΠΟΙΗΣΗΣ

ΣΥΣΤΗΜΑ ΚΩΔΙΚΟΠΟΙΗΣΗΣ	ΕΤΑΙΡΙΑ	ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ
Betacrypt	BetaResearch	Kirch Group
Conax	Telenor Conax	Telenor
CryptoWorks	CryptoWorks Inc.	CryptoWorks Inc.
IrdetoMindport	MIH	
NagraVision	NagraVision S.A.	Kudelski Group
Mediaguard	SECA	Canal+ & Bertelsmann
Viaccess	Viaccess SA	France Telecom
Videoguard	NDS	News Corp.

ΠΟΛΥΠΛΕΞΙΑ (SKYPLEX)

Πρόκειται για ένα νέο εύρημα του οργανισμού EUTELSAT και ουσιαστικά για μια συσκευή πολυπλεξίας (multiplex) πάνω στο δορυφόρο. Μέχρι στιγμής στην ψηφιακή δορυφορική τηλεόραση με το πρότυπο DVB υπάρχουν τα πακέτα που περιλαμβάνουν ομάδα καναλιών που εκπέμπουν από μία συχνότητα του δορυφόρου. Για να φθάσουν στο δορυφόρο, όλα τα κανάλια στέλνουν το σήμα τους στο κέντρο εκπομπής προς το δορυφόρο (Uplink Station), όπου γίνεται η πολυπλεξία και φεύγουν ως μία ομάδα. Οταν έχει γίνει η πολυπλεξία, ο ρυθμός μετάδοσης φτάνει μέχρι και τα 55Mbit/s, διαμορφώνοντας μία συχνότητα. Ο δορυφόρος λαμβάνει τα σήμα αυτό (uplink) και το επανεκπέμπει στην προκαθορισμένη συχνότητα (downlink). Το Skyplex αναλαμβάνει το ρόλο του σταθμού εκπομπής από τη Γη, δηλαδή να "μαζέψει" τα κανάλια που στέλνουν ξεχωριστά το σήμα τους κατευθείαν στο δορυφόρο από διαφορετικά σημεία της Γης και να τα περάσει από πολυπλεξία, συνθέτοντάς τα σε μία συχνότητα εκπομπής που φτάνει στους δέκτες μας.

Τα πλεονεκτήματα του Skyplex είναι πολλά, και κυρίως:

✔ Εξυπηρετεί τα τηλεοπτικά κανάλια, ιδίως τα μικρά, τα οποία δεν χρειάζεται να στέλνουν το σήμα τους σε κάποιο σταθμό που θα το προωθήσει στο δορυφόρο, αλλά μπορούν να το καταφέρουν μόνοι τους με σχετικά μικρό εξοπλισμό.

✔ Επιτρέπει την ταυτόχρονη μετάδοση διάφορων εκπομπών, παράλληλα με ψηφιακή τηλεόραση, ραδιόφωνο υψηλής πιστότητας, multimedia, δεδομένα Internet σε μεγάλες ταχύτητες. Ακόμα, επιτρέπει την εκπομπή μεμονωμένων καναλιών σε χαμηλή ροή, που φτάνει μέχρι και τα 2,1Mbit/s, ενώ τώρα με την πολυπλεξία φτάνει να μεταφέρει μέχρι και 55Mbit/s, μεγιστοποιώντας έτσι την απόδοση ενός transporter των MHz. Επιπλέον, το Skylpex είναι "διάφανο" στις κωδικοποιήσεις, επιτρέποντας έτσι τη συνύπαρξη πολλών διαφορετικών ειδών σε ένα πακέτο.

Η ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

Τελειώνοντας, ας αναφέρουμε πολύ συνοπτικά το ιστορικό της ψηφιακής τηλεόρασης στη χώρα μας.

Σεπτέμβριος 1997: Η εταιρία Multichoice Hellas προχώρησε στη δημιουργία της απαραίτητης υποδομής για την πρώτη ελληνική ψηφιακή τηλεόραση. Παράλληλα ήρθε σε επαφή με την ΕΡΤ, με σκοπό την προσφορά μιας δέσμης περίπου 20 καναλιών ελληνικών και ξένων, τα οποία θα εκπέμπονταν μέσω του δορυφόρου HotBird 3 της Eutelsat.

Μάρτιος 1998: Η Nethold -μη έχοντας μέχρι τότε καμία απάντηση για το θέμα- ανακοίνωσε δημόσια την πρόθεσή της για άμεση έναρξη του συστήματος με το όνομα Nova. Λί-

γες εβδομάδες αργότερα ξεκίνησε τη διαφημιστική εκστρατεία της από τις εφημερίδες με ολοσέλιδες καταχωρίσεις. Σύμφωνα με αυτές, όλος ο απαραίτητος εξοπλισμός (ψηφιακός δέκτης, κεραία, LNB και εγκατάσταση) μπορεί να αποκτηθεί από κάθε ενδιαφερόμενο στην τιμή των 199.000 δρχ., ενώ η μηνιαία συνδρομή θα κοστίζει λιγότερο από 15.000 δρχ. για πολλές δεκάδες ξένους κι ελληνικούς τηλεοπτικούς αλλά και ραδιοφωνικούς σταθμούς. Αμέσως η κρατική μηχανή αντέδρασε, υποστηρίζοντας πως πρέπει πρώτα να ρυθμιστεί νομοθετικά το θέμα και κατόπιν να δοθούν οι άδειες, για να αποφευχθεί το άσχημο προηγούμενο της ιδιωτικής τηλεόρασης, που εδώ και μία δεκαετία λειτουργεί ημιπαράνομα! Επίσης τέθηκε προς στιγμή θέμα περί ενιαίας ψηφιακής πλατφόρμας, που όμως γρήγορα ξεχάστηκε...

05/03/98: Η ελληνική κυβέρνηση ανακοινώνει την πρόθεσή της για τη δημιουργία "Εθνικής Ψηφιακής Πλατφόρμας" και σημειώνει ότι εντός διμήνου θα προχωρήσει στην εκχώρηση αδειών για την εκπομπή ψηφιακού κωδικοποιημένου τηλεοπτικού προγράμματος.

21/04/98: Το Promo Channel της NOVA εκπέμπει δοκιμαστικά και παραπέμπει για περισσότερες πληροφορίες στο τηλέφωνο της Multichoice Hellas.

20/05/98: Το Υπουργείο Μεταφορών αναλαμβάνει να δημιουργήσει ένα νόμο-πλαίσιο για τους ψηφιακούς αποκωδικοποιητές που θα κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά. Η σχετική μελέτη και έρευνα ανατίθεται στον Ελληνικό Οργανισμό Τυποποίησης (ΕΛΟΤ), ο οποίος ύστερα από τρεις μήνες θα καταλήξει στο πόρισμά του.

21/05/98: Συζητείται για πρώτη φορά στο Εθνικό Συμβούλιο Ραδιοτηλεόρασης (ΕΣΡ) το θέμα της ψηφιακής τηλεόρασης. Ο τότε πρόεδρος του ΕΣΡ κ. Γ. Κασιμάτης επιβεβαιώνει την πλήρη αρμοδιότητα του συμβουλίου όσον αφορά στην άδεια και τη νομιμότητα στην εισαγωγή του νέου συστήματος τεχνολογίας, δηλαδή της ψηφιακής. Επίσης τόνισε ότι: "στην Ευρώπη είναι όλα εν εξελίξει" και ότι: "το Συμβούλιο παρακολουθεί τις εξελίξεις τόσο για τη δημιουργία κανόνων ή αρχών για τη χρησιμοποίηση της νέας τεχνολογίας όσο και για τους κανόνες της αγοράς".

22/05/98: Σε σύσκεψη της Κυβερνητικής και της Πολιτικής Επιτροπής αποφασίστηκε ότι το Εθνικό Συμβούλιο Ραδιοτηλεόρασης θα γνωμοδοτεί για κάθε αίτηση, ενώ την τελική απόφαση θα λαμβάνει το Υπουργείο Τύπου & ΜΜΕ. Η ΕΡΤ προβλέπεται να πάρει μία άδεια και να λειτουργήσει με επιχειρηματικά κριτήρια, για να διαπραγματευθεί σε ποιο από τα πακέτα ψηφιακών δορυφορικών προγραμμάτων που θα έχουν λάβει την άδεια θα συμμετάσχει. Ο ΟΤΕ δεν θα παρέχει τη συνδρομή του σε κάθε άδεια που θα εγκριθεί. Για τους αποκωδικοποιητές μετατροπής ψηφιακού σήματος αποφασίστηκε ότι θα ισχύσει η κοινοτική οδηγία του 1995, η οποία προβλέπει τις προδιαγραφές αλλά και την υποχρεωτική συμβατότητα με όλα τα πακέτα ψηφιακών δορυφορικών προγραμμάτων.

01/07/98: Δόθηκε επιτέλους στη δημοσιότητα, ύστερα από πολύμηνες καθυστερήσεις, το σχέδιο νόμου για τη δορυφορική συνδρομητική τηλεόραση (πλέον είναι νόμος του κράτους), το οποίο ρυθμίζει όλες τις συνδρομητικές (τηλεοπτικές και ραδιοφωνικές) υπηρεσίες, ανεξάρτητα από τη μέθοδο (αναλογική ή ψηφιακή) και το μέσο (επίγειοι πομποί, υπόγεια καλώδια, δορυφόροι) που αυτές θα εκπέμπονται και στη συνέχεια θα παρέχονται στους συνδρομητές. Θα πρέπει να τονιστεί ότι, ενώ στην περίπτωση παροχής συνδρομητικών υπηρεσιών με τη χρήση αποκλειστικά επίγειων πομπών μετάδοσης θα απαιτείται προκήρυξη διαγωνισμού, λόγω του περιορισμένου αριθμού των συχνοτήτων του φάσματος, στην περίπτωση παροχής αντίστοιχων υπηρεσιών μέσω δορυφόρου δεν θα απαιτείται παρόμοιος διαγωνισμός, αφού εδώ δεν υπάρχουν ανώτατα όρια διαθέσιμων συχνοτήτων. Στο νομοσχέδιο προβλέπονται επίσης ειδικές διατάξεις για το ελάχιστο ποσοστό ελληνικών προγραμμάτων (20%), την ελεύθερη παροχή αθλητικών και πολιτιστικών γεγονότων μείζονος κοινωνικής σημασίας, αλλά και δεσμεύσεις για δωρεάν μετάδοση προγραμμάτων δημόσιων φορέων (συνεδριάσεις του Ελληνικού Κοινοβουλίου κ.ά.).

Σήμερα, και αφού στο μεταξύ έχουν κατατεθεί αιτήσεις και από άλλες πλευρές, αναμένεται η τελική έγκριση από το κράτος για την έναρξη της ψηφιακής εποχής στην ελληνική τηλεόραση. PC



Επίπεδη τηλεόραση gas plasma της Philips (μοντέλο 42PF9952TV) με πολλά χαρακτηριστικά όπως: ψηφιακή σάρωση 100Hz, wide screen plus, easylink και πλήρης διπλή οθόνη, σύστημα CrystalClear, ψηφιακή μείωση θορύβου, easy text με 440 σελίδες, μουσική έξοδος 120W και αντιανακλαστική επικάλυψη της οθόνης.

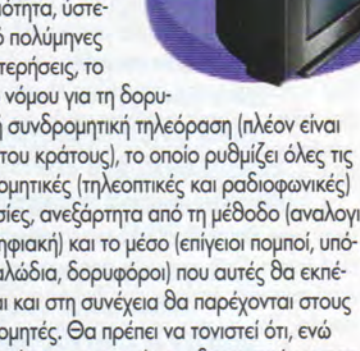


Ενα από τα καλύτερα μοντέλα της Grundig (SE 7230 DOLBY) που διαθέτει και δορυφορικό δέκτη, είσοδο (VGA) για χρήση της τηλεόρασης ως monitor, λειτουργία Picture-In-Picture (PIP), σύστημα Virtual Dolby Surround για ήχο κινηματογραφικής ποιότητας κ.ά.



Το νέο μοντέλο της Sony (KV-36XBR250): 36" FD Trinitron Wega XBR Stereo, με φίλτρο 3D Digital Comb, επεξεργαστή Dynamic Picture, Dynamic Focus circuitry, ασύρματα ακουστικά κ.ά.

GRUNDIG NAVIGATION SYSTEM GPS 1



"Ασφάλεια και σιγουριά στον προορισμό σας." Αυτός είναι ο στόχος του συστήματος πλοήγησης GPS 1 της γνωστής γερμανικής εταιρίας Grundig. Μέσω δορυφόρων, το σύστημα αυτό διαπιστώνει την ακριβή θέση του αυτοκινήτου σας, υπολογίζει αυτόματα την ευνοϊκότερη διαδρομή μέχρι το σημείο του προορισμού σας και σας καθοδηγεί με ασφάλεια και άνεση. Το GPS 1 αποτελείται από τη μονάδα πλοήγησης, την έγχρωμη οθόνη TFT, την κεραία GPS, ένα ειδικό CD-ROM ανάλογα με τη χώρα όπου βρίσκεστε, καθώς και ένα φωτιζόμενο τηλεχειριστήριο με joystick.

USER POWER

Αχ, αυτά τα mainboards -ξέρετε, οι... πρώην motherboards! Για Lucky Star ξεκίνησε αισιόδοξος ο αναγνώστης μας, αλλά... μόνο τυχερό τελικά δεν του προέκυψε, όπως θα δείτε στη συνέχεια. Θα ξεκινήσουμε όμως με τη φίλη μας Ειρήνη, μια και μας έστειλε ένα γράμμα-απάντηση σε όσα γράφτηκαν στα τελευταία τεύχη του περιοδικού μας με αφορμή τη μικρή της Οδύσσεια.

Επιμέλεια:
Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

ΤΟ... ΑΤΥΧΟ ΑΣΤΕΡΙ!



Αρχίζουμε δίνοντας το λόγο στην Ειρήνη Πετροπούλου, η οποία κατά κύριο λόγο απαντά στον αναγνώστη μας Γ. Παπαδόπουλο, κάνοντας ορισμένες ενδιαφέρουσες επισημάνσεις:

"Αγαπητό 'PC Master',

Στέλνοντας επιστολή μου, την οποία και τιμήσατε με τη δημοσίευσή της στο τεύχος Ιουλίου - Αυγούστου, δεν είχα στόχο να διαμαρτυρηθώ για τα 'δεινά' που αντιμετώπισα στην αγορά νέου Η/Υ, αλλά ζητούσα συμβουλές στα προβλήματα που αντιμετώπιζα με το νέο μηχάνημα. Από την όλη εμπειρία μου κατάλαβα πως όπως δεν πηγαίνεις να αγοράσεις Hi-Fi από το ίδιο κατάστημα που αγοράζεις τοστιέρες, έτσι δεν κάνεις αγορές περιφερειακών από το ίδιο κατάστημα που αγοράζεις γόμες και τετράδια. Εδώ, ας πρόσεχα, mea culpa!

Αυτό που δεν περίμενα, ομολογουμένως, ήταν πως θα έχαιρα τέτοιας 'αντιμετώπισης' από αναγνώστη σας, και αναφέρομαι στο e-mail που σας έστειλε ο κ. Γεώργιος Παπαδόπουλος (το όνομά του κάτι θυμίζει από την πρώτη δεκαετία της ζωής μου), που δημοσιεύσατε στο τεύχος Οκτωβρίου. Στον κ. Παπαδόπουλο έχω να απαντήσω τα εξής:

α) Δεν έψεξα καθόλου το κατάστημα για το μοντέλο της κάρτας γραφικών που επέλεξα. Παρεμπιπτόντως, δεν έχω πλέον κανένα πρόβλημα και στα παιχνίδια από τη στιγμή που αντικατέστησα τους DirectX drivers με αυτούς από το συνοδευτικό CD-ROM της κάρτας. Μπορεί να είναι μόνο DirectX 4.1, αλλά πέρασαν τα τεστ που υπάρχουν στα Windows 98, και μπορεί να μην είναι Microsoft certified, αλλά τρέχουν το Amerzone, ένα παιχνίδι που απαιτεί DirectX 6.1. Τόσο απλή ήταν και η λύση!

β) Οταν ένα μηχάνημα προορίζεται για επαγγελματική χρήση και η αγορά γίνεται με τιμολόγιο, σαφώς δεν μπαίνουν περιφερειακά της 'πλάκας', όπως χαρακτηρίσατε το modem. Εχω την απαίτηση να κάνει αυτά που αναγράφονται στο κουτί του και για τα οποία με διαβεβαιώνει ο πωλητής. Αν δεν ήξερε, θα μπορούσε να με παραπέμψει σε κάποιον τεχνικό του service. Μήπως ζητάω πολλά;

γ) Σαφώς και δεν έχω την απαίτηση να γνωρίζει ένας πωλητής ποια περιφερειακά είναι συμβατά μεταξύ τους. Τουναντίον, είμαι απαιτητική από τον τεχνικό του καταστήματος, γιατί στήνει μηχανήματα με τα περιφερειακά που πουλά το εν λόγω κατάστημα. Και εδώ ζητάω πολλά;

δ) Κρίνω πως η αγορά μιας Voodoo3 θα μου ήταν απαραίτητη αν έκανα εφαρμογές multimedia και όχι μεταφράσεις ή για να παίζω παιχνίδια. Δεν αμφισβητώ τις δυνατότητες της κάρτας που αναφέρετε και θεωρώ πως είναι μία από τις καλύτερες της αγοράς.

ε) Η Soyo δεν είναι βιοτεχνία της Κίνας. Η διεύθυνση που έχω στα χέρια μου αναφέρει Ολλανδό κατασκευαστή. Αλήθεια, η Voodoo3 σε ποιο νησί της Καραϊβικής κατασκευάζεται και πόσα εξαρτήματα Made in China ή Taiwan διαθέτει; Μην κρίνετε από το όνομα την προέλευση ενός περιφερειακού.

στ) Προφανώς αναφέρεστε στο βιβλίο του Αρη Σφακιανάκη "Δεν ήξερες, δεν ρώταγες". Καλό βιβλίο. Με έκανε και γέλασα



αρκετές φορές. Σας το συνιστώ ανεπιφυλάκτως.

Ελεος, κ. Παπαδόπουλε. Μπορεί να ανήκω στο 13% των αναγνωστών του περιοδικού λόγω φύλου και στο 15% λόγω ηλικίας, αλλά δεν είμαι άσχετη από PCs. Φυσικά, δεν έχω κάνει σπουδές ηλεκτρονικού ή τεχνικού Η/Υ και οι γνώσεις μου δεν συγκρίνονται με τις δικές σας, όμως κατάφερα και έστρωσα το μηχάνημά μου. Πώς; Με φοβερή υπομονή. Σαφώς, δουλεύει με motherboard που έχει αποδεσμευμένη τη μνήμη cache, όμως ΔΟΥΛΕΥΕΙ και χωρίς να εμφανίζει κανένα πρόβλημα πια. Αυτό είναι που με ενδιαφέρει!

Και έρχομαι στο τελευταίο σκέλος του e-mail σας, που αφορά το επίμαχο θέμα του Clopy Right. Δεν είμαι υπέρ των εταιριών που πωλούν τα λογισμικά τους πανάκριβα, ούτε και υπέρ της παράνομης αντιγραφής. Συμφωνώ απολύτως πως αν οι τιμές ήταν μικρότερες, δεν θα υπήρχε λόγος παράνομης αντιγραφής, αλλά σας διαφεύγει και μία άλλη πραγματικότητα. Από τα sites των εταιριών μπορείτε να κατεβάσετε τις trial versions των προϊόντων τους, να πάτε σε άλλο site και να κατεβάσετε τα cracks και, τελικά, η δοκιμαστική έκδοση με δικαίωμα χρήσης 30 ημερών να γίνει απεριορίστου διάρκειας. Αν ήσαστε Σουηδός, Αγγλος, Αμερικάνος, Αυστριακός κ.λπ. θα πράττατε τοιουτοτρόπως; Προφανώς όχι. ***Επειδή είσαστε Ελληνας δεν σημαίνει πως έχετε κάθε δικαίωμα να εφαρμόζετε τη νοοτροπία του 'μπάτε σκύλοι αλέστε...'.*** *Το ζήτημα είναι πολύ πιο βαθύ και σοβαρό απ' όσο φτάνει η φαντασία μας. Ας μην κρίνουμε, λοιπόν, τόσο εύκολα.*

Φιλικά,

Ειρήνη Πετροπούλου

ΥΓ.: Θα παρακαλούσα θερμά το περιοδικό να φιλοξενήσει την απάντησή μου, αν και το αίτημά μου είναι παρατραβηγμένο, τέταρτο τεύχος; Νισάφι πια! Αλλά έτσι, για το δικαίωμα της ελευθερίας του λόγου!!!"

Ας δούμε όμως τι μας εξιστορεί ο φίλος Νικόλαος Καρυτιανός στη δική του επιστολή:

"Αγαπητό 'PC Master',

(αν και όλα τα γράμματα σε σας αρχίζουν έτσι, όσο κι αν προσπάθησα δεν βρήκα τίποτα καλύτερο να βάλω εδώ),

Εχω γράψει στο περιοδικό σας χιλιάδες φορές, αλλά ποτέ δεν είδα γράμμα μου δημοσιευμένο (υπόψη ότι σας γράφω από την εποχή των Grand Prix για όσους θυμούνται... 'Pixel' yap!... Σας παρακαλώ δημοσιεύστε το αυτή τη φορά, θα το θεωρήσω πραγματικά μεγάλη τιμή μου...).

Αυτή τη φορά η αφορμή μου δόθηκε από το γράμμα της κ. Ελένης Πετροπούλου, της οποίας το πρόβλημα συμμερίζομαι απόλυτα.

Εδώ και λίγους μήνες αγόρασα μία mainboard της Lucky Star βασισμένη στο 440ZX chipset με AT σχεδίαση για χρήση σε συνδυασμό με ένα κουτί AT με ιδιαίτερα χαρακτηριστικά που απαιτούνται για το δικό μου ιδιόμορφο περιβάλλον εργασίας. Αφού την εγκατέστησα προχώρησα στην παρθενική εκκίνηση του υπολογιστή μου. Μέσα σε περίπου ένα λεπτό η CPU είχε φτάσει τους 57 βαθμούς Κελσίου. Ωχ, θα έχει συμβεί υπερχρονισμός από λάθος παραμέτρους στο setup σχετικά με την ταχύτητα του επεξεργαστή, σκέφτηκα.



> **"Ολοι οι πωλητές και οι τεχνικοί είναι υποχρεωμένοι να είναι σχετικοί στο μεγαλύτερο επιτρεπτό βαθμό με κάθε προϊόν για Η/Υ. Ειδικά οι τεχνικοί αυτό ακριβώς έχουν σπουδάσει, διαφορετικά τι να σου κάνει ο μάστορας άμα δεν ξέρει τέχνη..."**

Μπαίνω στο setup και όλα ήταν μια χαρά. Ανοίγω το κουτί και διαπιστώνω ότι ο ανεμιστήρας του επεξεργαστή δεν δούλευε. Το ανέφερα στο κατάστημα από όπου πήρα τη συγκεκριμένη μητρική και, αφού πήγα και την έλεγξαν, μου είπαν ότι η μητρική δεν δίνει ισχύ στον ανεμιστήρα. ***Τους ζήτησα να μου την αλλάξουν αλλά δεν δέχτηκαν, αλλά ούτε να την επισκευάσουν μπορούσαν.*** *Απ' ό,τι μπορεί να δει κανείς, η σχετική υποστήριξη από τους περισσότερους του χώρου είναι ανύπαρκτη ή ανεπαρκής. Σιγά σιγά γίνεται φανερό ότι δεν υπάρχει κάποιο μέσο ή κάποιος φορέας άμεσης προστασίας του καταναλωτή σχετικών προϊόντων. Το μόνο που μπορώ εγώ να κάνω τώρα είναι να αποτρέψω τους γνωστούς μου να αγοράζουν προϊόντα από το συγκεκριμένο κατάστημα καθώς και προϊόντα της συγκεκριμένης εταιρίας, η οποία να σημειωθεί ότι όσες φορές κι αν τους έστειλα e-mail δεν μου απάντησαν ποτέ.*

ΥΓ. 1: Ο κ. Γεώργιος Παπαδόπουλος δεν έχει ιδέα από κάρτες γραφικών, μια και τολμά να συγκρίνει τις Viper με τις Voodoo. Αν αμφιβάλλει ας ρίξει μια ματιά στο Internet καθώς και σε προηγούμενα τεύχη του περιοδικού για να καταλάβει την ανωτερότητα των Viper...

ΥΓ. 2: Ολοι οι πωλητές και οι τεχνικοί είναι υποχρεωμένοι να είναι σχετικοί στο μεγαλύτερο επιτρεπτό βαθμό με κάθε προϊόν για Η/Υ. Ειδικά οι τεχνικοί αυτό ακριβώς έχουν σπουδάσει, διαφορετικά τι να σου κάνει ο μάστορας άμα δεν ξέρει τέχνη (είναι φανερό ότι εκτός από modem της πλάκας, κ. Παπαδόπουλε, υπάρχουν και τεχνικοί της πλάκας...).

Συγχαρητήρια στο Microchip Πετραλώνων για την άριστη υποστήριξη και φιλικότητά τους.

Φιλικά για χιλιοστή φορά,

Καρυτιανός Νικόλαος (27 χρονών πλέον, αλλά gamer for ever)"

Δυστυχώς, ο φίλος μας δεν μας γράφει το όνομα του καταστήματος από το οποίο προμηθεύτηκε το mainboard, και έτσι είναι αδύνατο να προχωρήσουμε όπως θα θέλαμε το θέμα. Πάντως, αγαπητέ Νίκο, δεν έχεις δίκιο σε αυτό που γράφεις, πως δηλαδή δεν υπάρχει υπηρεσία που να προστατεύει τον καταναλωτή σε περιπτώσεις όπως η δική σου. Το Υπουργείο Εμπορίου διαθέτει σχετικό τμήμα εξυπηρέτησης του καταναλωτή, αλλά βέβαια και οι υπεύθυνοι της υπηρεσίας αυτής δεν θα μπορέσουν να κάνουν τίποτα αν δεν τους αναφέρεις συγκεκριμένα στοιχεία! **Μη βασίζεσαι, λοιπόν, μονάχα στο... τυχερό σου αστέρι, αλλά να θυμάσαι πάντοτε την παροιμία που λέει "συν Αθηνά και χείρα κίνει"!**

μεταξύ μας

ΜΑΣ ΕΛΕΓΧΟΥΝ, ΤΕΛΙΚΑ, ΄Η ΟΧΙ;

Ιδού η απορία. Και όποιος είναι βέβαιος για την απάντηση να μου την πει και μένα να μην παιδεύομαι ο άνθρωπος...

Το σίριαλ του "ηλεκτρονικού φακελώματος", στο οποίο αναφερθήκαμε στο περασμένο τεύχος, συνεχίζεται. Η υπόθεση, την οποία αναφέρει ο αναγνώστης μας στην επιστολή που ακολουθεί, μου είχε κινήσει και εμένα το ενδιαφέρον, οπότε δράττομαι της ευκαιρίας να την παρουσιάσω, έστω και κάπως καθυστερημένα. Ας δούμε λοιπόν περί τίνος πρόκειται.

"Αγαπητοί fans, αναγνώστες, συνεργάτες, συντάκτες, αρχισυντάκτες και γενικά όσοι έχετε επαφή με το 'PC Master', άβε. Αφορμή για το γράμμα μου στάθηκε ένα site το οποίο λίγο πολύ είναι γνωστό σε όλους μας, αφού το έχουμε και φάτσα κάρτα μόλις πατάμε το 'μαγικό κουμπάκι' Start των, ποιων άλλων, Microsoft Windows 98. Δεν μιλάω για τίποτε άλλο από το windowsupdate.microsoft.com, το οποίο φαντάζομαι όλοι μας επισκεπτόμαστε συχνά. Ας μπούμε στο ψητό όμως...
Δεν ξέρω αν έχετε παρατηρήσει ένα παραθυράκι που βγαίνει όταν κάνετε κλικ στο 'Product Updates' που σου λεει 'Please wait while Windows Update checks ποια προϊόντα σου χρειάζονται update WITHOUT SENDING ANY INFORMATION TO MICROSOFT'(sorry, αλλά δεν θυμάμαι ακριβώς τι λέει). Ας σταθούμε όμως λιγουλάκι στο τελευταίο. Προκαλώ όσους έχουν αγγλικά Windows 98 να πάνε στα Internet options του I.E. 5 (αυτό έχω εγώ τουλάχιστον) και να κάνουν κλικ στο tab 'General' την επιλογή Languages. Ωραία; Ωραία. Για βάλτε εκεί λοιπόν ως πρώτη γλώσσα τα ελληνικά και μετά τα αγγλικά (αυτό πάντα αν έχετε ΑΓΓΛΙΚΑ Windows 98 και ΑΓΓΛΙΚΟ I.E. 5). Βάλτε το ανάποδα αν έχετε και τα δύο ελληνικά. Δηλαδή βάλτε πρώτα αγγλικά και μετά ελληνικά. Για πείτε μου πώς σας βγήκε η σελίδα του Microsoft Windows Update; Α... Σε άλλη γλώσσα από αυτήν των Windows σας βγήκε. Τουλάχιστον τώρα ξέρετε γιατί δεν πρέπει να βάλετε αραβικά ως πρώτη γλώσσα. Το Update μόνο Update δεν θα είναι.
Και συνεχίζω... Κάνοντας επίσης κλικ στο Product Updates, για ρίξτε μια ματιά στη μικρή μπάρα. Ναι, αυτή τη μικρούλα που σας λέει κάτι παραπάνω από χρήσιμες πληροφορίες καμιά φορά. Εμένα πάντως έλεγε: 'Contacting host http://windowsupdate.microsoft.com/x86/w98/en/IE5/catalog.html'. Αμάν!!! Τι είναι αυτό; Βρε μπας και είναι κάποια χαρακτηριστικά του PCιού μου; Μπα... Δεν νομίζω... Και στα ελληνικά γιατί μου βγάζει: 'Contacting host http://windowsupdate.microsoft.com/x86/w98/el/IE5/catalog.html';. Προσέξτε σας παρακαλώ τη διαφορά μεταξύ en και el. Εχει μια διαφορά και κάτι μας λέει έτσι δεν είναι;
Τελικά δεν 'sending any information to Microsoft'; Μου φαίνεται ότι μας τα έστειλε πιο πριν και δεν μας το είπε...
Και με τους Pentium III τι γίνεται; Κάτι περίεργα είχα ακούσει και γι' αυτόν, αλλά δεν ξέρω. Ελπίζω ο δικός μου να μη στέλνει καμιά πληροφορία στην Intel...
Σας ευχαριστώ για την υπομονή και το χρόνο να διαβάσετε αυτό το e-mail.
Λάμπρος
2ο έτος Ε.Μ. Πολυτεχνείου
Τμήμα Ηλεκτρολόγων Μηχανικών & Μηχανικών Η/Υ

ΥΓ.: Κάτι άσχετο: Ξέρετε πόσα patches-updates-fixes υπάρχουν για τα security των Windows; Εγώ τώρα μόνο κατέβασα 11. Και πρέπει να με περιμένουν 7-8 ακόμα! Από ό,τι είδα κυκλοφόρησε και Microsoft 2000 Update 2! Αντε! Το φτιάξαμε κι αυτό."

Είναι αλήθεια ότι το Windows Update σου λέει ότι ναι μεν θα διαβάσει όλο το δίσκο σου για να δει τι προγράμματα έχεις, αλλά ό,τι βρει θα το κρατήσει μυστικό από τη Microsoft. Και εδώ τίθεται ένα θέμα εμπιστοσύνης. Αν πιστεύετε ότι η Microsoft, μέσω του προγράμματος Windows Update, σας λέει την αλήθεια, μπορείτε να κοιμάστε ήσυχοι. Αν πάλι δεν τρέφετε αισθήματα εμπιστοσύνης προς την εν λόγω εταιρία, λογικό είναι να σας ζώνουν τα φίδια - ιδιαίτερα αν ανήκετε στους τύπους με το γάντζο στο χέρι...
Σίγουρη απάντηση δεν μπορώ να δώσω. Δεν ξέρω αν η Microsoft τηρεί την υπόσχεσή της ή όχι. Το μόνο που μπορώ να υποθέσω είναι ότι μια εταιρία του βεληνεκούς της Microsoft δεν θα διακινδύνευε τη θέση και την αξιοπιστία της, ιδιαίτερα σε μια αγορά τόσο ευαίσθητη στα θέματα της διασφάλισης του ιδιωτικού απορρήτου όπως αυτή των Ηνωμένων Πολιτειών. Αν υπήρχε έστω και η παραμικρή υποψία ότι η Microsoft παρακολουθούσε τα ιδιωτικά αρχεία των χρηστών, δεν θα την ξέπλενε ούτε ο Αμαζόνιος με όλους τους παραποτάμους του.
Οσον αφορά στην αναγνώριση της κωδικοσελίδας (κοινώς codepage) που χρησιμοποιεί ο browser όταν μπαίνετε στο site της Microsoft, ε, δεν νομίζω πια ότι είναι και τίποτε το ανησυχητικό. Η αναγνώριση της κωδικοσελίδας, όπως και του τύπου του browser που χρησιμοποιείτε είναι μια απλή εντολή στο .ASP του server στον οποίο συνδέεστε. Οποιοσδήποτε μπορεί να το κάνει...
Μια και ο λόγος για Windows Update, δεν νομίζετε ότι είναι εξαιρετικά σπαστικό να πρέπει να κατεβάζετε ολόκληρα MB από patches και να μη σας δίνει η Microsoft τη δυνατότητα να τα παίρνετε από το CD κάποιου περιοδικού όπως το "PC Master";

ΕΠΙΘΕΣΗ ΣΤΗ FORTHNET

Δύσκολος μήνας ο Οκτώβριος για τους υπευθύνους του FORTHnet. Μάλιστα λέγεται ότι οι "τρομοκράτες" άφησαν και προκήρυξη...

Τίποτα δεν προμήνυε τον επερχόμενο τυφώνα. Ηταν ένα Σαββατοκύριακο σαν όλα τα άλλα για τους servers της FORTHnet με τον συνήθη αυξημένο αριθμό των on-line χρηστών λόγω των ημερών. Τα πάντα λειτουργούσαν άψογα και σύμφωνα με τις προβλέψεις των υπευθύνων. Ομως κάτι άρχισε να μην πηγαίνει καλά. Ο ένας μετά τον άλλο οι routers, τα μηχανήματα που κρατούν το Internet "ζωντανό", άρχισαν να "πέφτουν", να μη λειτουργούν. Και, αργά το βράδυ, ο mail server δεν τους τα 'λεγε καλά. Δεν ήταν πια mail server...
Ε, όσο να πεις, κάτι τέτοια είναι που σου ανεβάζουν την πίεση. Ηταν πλέον φανερό ότι η υποδομή του FORTHnet είχε υποστεί σοβαρή επίθεση από hackers, γεγονός που έγινε ακόμα πιο κατανοητό από μια "προκήρυξη" την οποία, απ' ό,τι λέγεται, έστειλαν οι "δράστες" σε όλους τους υπαλλήλους της εταιρίας.
Το ακριβές περιεχόμενο της προκήρυξης δεν μας είναι γνωστό, ωστόσο απ' ό,τι ακούμε είναι μάλλον πολιτικού και εθνικιστικού περιεχομένου. Μετά την επίδειξη δύναμης, λέγεται ότι οι hackers απειλούν με την άμεση επανάληψη της ενέργειάς τους και σε έναν άλλο "μεγάλο" παροχέα Internet, τον οποίο μάλιστα κατονομάζουν. Τρέμετε administrators!

Η MICROSOFT ΘΑ ΜΑΣ ΤΡΕΛΑΝΕΙ

Το Linux φαίνεται ότι έχει γίνει έμμονη ιδέα στη Microsoft, καθώς προσπαθεί συνέχεια να αποδείξει ότι τα NT είναι πιο σταθερά και πιο ασφαλή. Μ' αρέσειειειει...

Η Microsoft θα πρέπει να νιώθει την καυτή ανάσα του πιγκουίνου (λέγε με Linux) πολύ κοντά στο σβέρκο της. Δεν εξηγείται διαφορετικά η επίμονη προσπάθειά της να το "ρίξει" στα μάτια των οπαδών του και να πείσει τον κόσμο να προτιμήσει τα προϊόντα της αντ' αυτού! Ενα συμπέρασμα μπορεί να βγάλει ο απλός παρατηρητής παρακολουθώντας τις σχετικές προσπάθειες της Microsoft: ότι η μεγάλη, η τεράστια, η πρώτη εταιρία software στον κόσμο ΦΟΒΑΤΑΙ! Ναι, φοβάται! Φοβάται ότι το Linux θα είναι το σύστημα που θα ροκανίσει την πανίσχυρη αυτοκρατορία της. Οτι το Linux θα είναι το σύστημα που θα χτυπήσει "στα ίσα" το αγαπημένο της παιδί, τα Windows NT, και σύντομα τα Windows 2000. Το Linux θα είναι αυτό που θα κυριαρχήσει στην αγορά του Internet, την οποία με τόσο κόπο και τόσα μέσα προσπαθεί εδώ και χρόνια να μονοπωλήσει. Δεν μπορείτε να φανταστείτε πόσο διασκεδάζω με την ιστορία αυτή...
Και, για να μη λέτε ότι γράφω ό,τι μου κατέβει, διαβάστε την παρακάτω επιστολή:

"Αγαπητό 'PC Master',
Καταρχήν, να πω ότι η ύλη του περιοδικού θεωρείται (όχι μόνο από εμένα) η καλύτερη στον ελλαδικό χώρο. Μετά από αυτό το σύντομο γλείψιμο, να προχωρήσω στο ψητό, γιατί τα πράγματα δεν είναι και τόσο απλά όσο φαίνονται.
Μετά από e-mail κάποιου φίλου επισκέφτηκα το site της Microsoft, όπου εκεί υπήρχε ανεβασμένο ένα .asp που έδειχνε με παραδείγματα κιόλας τα Windows NT να υπερισχύουν του Linux!!! Καλά θα μου πείτε, τι το κακό σε αυτό; Ελα όμως που η Microsoft δεν σταματά εδώ. Οχι μόνο προσπαθεί να βγει υπεράνω του Linux, αλλά προσπαθεί και να το δυσφημίσει χαρακτηρίζοντάς το ασταθές, δυσλειτουργικό, πιο αργό, όχι δωρεάν και -το πιο κουφό-, καθόλου secured! Εγώ δεν πείστηκα καθόλου από τα επιχειρήματα της Microsoft, αντιθέτως μάλιστα, κατάλαβα ότι η Microsoft προσπαθεί με κάθε τρόπο να δυσφημίσει το Linux και να πάρει πίσω το μερίδιο των αγορών της, επειδή έχασε μεγάλο ποσοστό τώρα τελευταία. Το θέμα τώρα είναι αν ο χρήστης που θα θελήσει να ασχοληθεί με το Linux μπορέσει να καταλάβει την απατεωνιά της Microsoft!
Από ό,τι έχω μάθει, όμως, η δυσφήμιση ενός προϊόντος από άλλη εταιρία είναι άκρως παράνομη! Μήπως η Microsoft, επειδή ξέρει ότι χάσει - κερδίσει στα δικαστήρια αυτή θα είναι κερδισμένη, νομίζει ότι μπορεί να δυσφημεί τον καθένα και να τη γλιτώνει πάντα; Αυτό είναι όμως ένα άλλο θέμα.
Φιλικά,
Rayman

P.S.: Επισκεφτείτε το site http://www.microsoft.com/ntserver/nts/news/msnw/linuxmyths.asp για να διαπιστώσετε κι εσείς τα λεγόμενά μου."

ΑΝΑΤΟΛΙΚΟΥ ΚΙΝΔΥΝΟΥ ΣΥΝΕΧΕΙΑ

Η στήλη φιλοξενεί άλλη μία άποψη σχετικά με τις σχέσεις Ελλάδας - Τουρκίας, έτσι όπως αυτές έχουν διαμορφωθεί μετά τα πρόσφατα γεγονότα.

Τον προηγούμενο μήνα, με νωπές ακόμα τις αναμνήσεις των καταστροφικών σεισμών, στη στήλη είχε φιλοξενηθεί η άποψη του φίλου και αναγνώστη Χ. Μαυρίδη σχετικά με τον "Κίνδυνο εξ ανατολών". Οπως έχουμε αναφέρει αμέτρητες φορές, όπου υπάρχει λόγος, υπάρχει και αντίλογος, τουλάχιστον μέσα από αυτές τις σελίδες. Εφόσον είδαμε το "λόγο" καιρός να δούμε και τον "αντίλογο", ο οποίος ενσαρκώνεται μέσα από την επιστολή που ακολουθεί:

"Αγαπητό 'PC Master'
Θέλω να αναφερθώ στην επιστολή του Χρήστου Μαυρίδη που δημοσιεύτηκε στη στήλη 'Μεταξύ μας' του περιοδικού. Ολα αυτά περί ευγενών και φιλικών συναισθημάτων της πλειοψηφίας του τουρκικού λαού προς τον ελληνικό είναι σε γενικές γραμμές αληθή. Οσοι έχουν επισκεφτεί τη γειτονική χώρα (όπως ο γράφων) θα το έχουν διαπιστώσει από πρώτο χέρι. Ομως αυτή τη στιγμή μιλάμε για εξωτερική πολιτική και ο απλός κόσμος δεν διαμορφώνει την πολιτική. Ειδικά στην Τουρκία, η οποία δεν είναι μια δημοκρατική χώρα, που κυβερνάται από την κοινή γνώμη ή τα επιχειρηματικά συμφέροντα. Η γειτονική χώρα αποτελεί μια ιδιάζουσα περίπτωση. Η Τουρκία είναι κεμαλικό κράτος. Θα μου πείτε και τι σημαίνει αυτό; Κεμαλικό κράτος θα πει ότι πάνω από όλα ο στρατός και οι στρατηγοί στην ουσία κυβερνάνε.
Για να γίνει αυτό αντιληπτό, ο εγγυητής της δημοκρατίας στην Τουρκία σύμφωνα με το σύνταγμα είναι ο... στρατός!!! Επίσης, όταν ρωτήθηκε ο Ντεμιρέλ στην αρχές των σεισμών γιατί ο στρατός δεν βοηθάει τους σεισμοπαθείς, απάντησε πως η αποστολή του στρατού είναι διαφορετική! Δεύτερο κόμμα στην κυβέρνηση της Τουρκίας είναι το ναζιστικής νοοτροπίας κόμμα των Γκρίζων Λύκων. Για να μη μακρηγορούμε, ο στρατός στην Τουρκία υπάρχει όχι για να προστατεύει το λαό, αλλά πιο πολύ για να εξυπηρετείται από αυτόν.
Σαφώς οι τελευταίες εξελίξεις είναι πολύ θετικές και θα είναι πραγματικά πολύ καλή εξέλιξη, επιτέλους, να σταματήσει το ψυχροπολεμικό κλίμα που επικρατεί στις σχέσεις Ελλάδας - Τουρκίας. Αλλά πρέπει να λάβουμε υπόψη ότι, αν και τα συναισθήματα των ανθρώπων έχουν αλλάξει, η δομή του τουρκικού κράτους δεν έχει αλλάξει. Πριν από μερικές μέρες 13 πολιτικοί κρατούμενοι σκοτώθηκαν από ξυλοδαρμό στις τουρκικές φυλακές και η αστυνομία ξυλοφόρτωσε όσους συγγενείς των νεκρών τόλμησαν να πάνε στην κηδεία. (Περισσότερες πληροφορίες για την κατάσταση των ανθρωπίνων δικαιωμάτων στη γειτονική χώρα στο τουρκικό site http://www.ozgurluk.org.)
Φιλικά,
Δημήτρης Νίκος Θεοδωρακόπουλος"

Οι θέσεις μου σχετικά με το τόσο λεπτό όσο και ζωτικό αυτό θέμα δημοσιεύθηκαν στο προηγούμενο τεύχος. Θα ήταν υπερβολή να τις επαναλάβω...

PC

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής
lost@otenet.gr

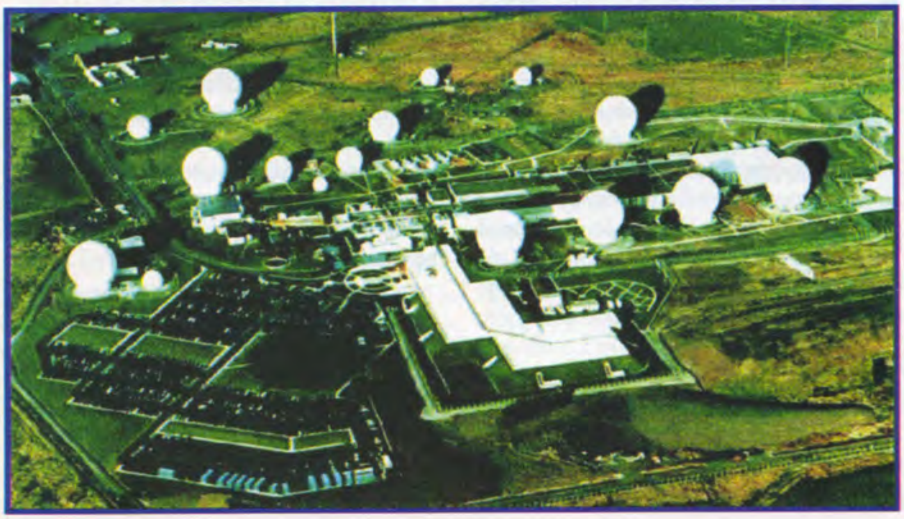
ECHELON
Μήπως μας παρακολουθούν;

Η ψηφιακή τεχνολογία μπορεί να παρέχει πληθώρα πλεονεκτημάτων και να διευκολύνει εξαιρετικά τις επικοινωνίες μεταξύ ανθρώπων ή οργανισμών, ταυτόχρονα όμως είναι ιδιαίτερα ευάλωτη σε κακόβουλες χρήσεις. Η δυνατότητα παρακολούθησης των τηλεπικοινωνιών και των ηλεκτρονικών μηνυμάτων αποτελεί μια απειλή που ίσως να μην είναι και τόσο φανταστική.

Η 21η Οκτωβρίου είχε τεθεί ως ημέρα δράσης από τους ακτιβιστές hackers που αντιτίθενται στη γενικευμένη παρακολούθηση των e-mails που ανταλλάσσονται μεταξύ υπολογιστών υπό το σχέδιο Echelon. Οι ακτιβιστές ζήτησαν από τους απανταχού χρήστες του Internet να στείλουν όσα περισσότερα e-mails μπορούσαν, τα οποία να περιέχουν λέξεις-κλειδιά που οι υπολογιστές του Echelon καταλαβαίνουν και καταγράφουν (όπως "revolution", "manifesto" και άλλες). Σύμφωνα με τις πληροφορίες των ακτιβιστών, η συνεχής καταγραφή μιας e-mail address για τέτοιου είδους λέξεις έχει ως αποτέλεσμα να θέσει σοβαρή υποψηφιότητα ο κάτοχος της διεύθυνσης αυτής για πραγματική "ανθρώπινη" παρακολούθηση. Ο στόχος της καμπάνιας ήταν να μπλοκαριστεί το σύστημα Echelon, αφού θα έπρεπε να καταγράψει χιλιάδες e-mails με αντίστοιχες ύποπτες λέξεις.

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ & ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ

Πάντα η νέα τεχνολογία αντιμετωπιζόταν με σκεπτικισμό από ανθρώπους που διέβλεπαν τις δυνατότητες χειραγώγησης ή αστυνόμευσης που αυτή παρέχει. Φυσικά, δεν είναι η ίδια η τεχνολογία ολοκληρωτική αλλά η χρήση της. Ομως η ανάπτυξη των νέων τεχνολογιών βρίσκεται κατά κανόνα στα χέρια της εξουσίας ή του κατεστημένου και ως εκ τούτου είναι περισσότερο πιθανό να τεθεί στην υπηρεσία του ελέγχου και της καταστολής. Τα μελλοντολογικά μυθιστορήματα που περιγράφουν συνθήκες ολοκληρωτικής παρακολούθησης στο πλαίσιο ενός τεράστιου ηλεκτρονικού μηχανισμού (όπως το πασίγνωστο "1984" του Οργουελ ή το λιγότερο γνωστό "Θαυμαστός Καινούριος Κόσμος" του Αλντους Χάξλεϊ) μπορεί να φαντάζουν υπερβολικά, κρύβουν όμως στοιχεία μιας αλήθειας. Παλαιότερα είχαμε αναφερθεί εκτενώς στη Συνθήκη του Σένγκεν, στο πλαίσιο της οποίας το ηλεκτρονικό φακέλωμα και η παρακολούθηση νομιμοποιούνται. Σε αυτό το τεύχος ασχολούμαστε με ακόμη μία πιο σκοτεινή υπόθεση, η οποία έχει ήδη δει το φως της δημοσιότητας και έχει προκαλέσει αντιδράσεις σε διεθνή fora. Αναφέρομαι στην υπόθεση της παρακολούθησης των τηλεπικοινωνιών από αμερικανικές και βρετανικές (κυρίως) μυστικές υπηρεσίες, με στόχο την καταγραφή υπόπτων παγκοσμίως. Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα με τη σειρά.



Τη στιγμή που διαβάζετε αυτές τις γραμμές ένα τεράστιο πλήθος πληροφοριών διακινείται μέσω του Internet ανά δευτερόλεπτο, ένα αντίστοιχο πλήθος οικονομικών κεφαλαίων διακινείται σε παγκόσμιες αγορές συναλλάγματος και παίζεται στα απανταχού χρηματιστήρια, άπειρα ηλεκτρονικά γράμματα (e-mails), fax και telex στέλνονται και λαμβάνονται κάθε στιγμή, και όλα αυτά "εικονικά". Χωρίς να διακινούνται συμβατικά μέσα, χωρίς να μετακινούνται άνθρωποι, φορτηγά ή πλοία. Αν παλαιότερα η μετακίνηση κεφαλαίων απαιτούσε τη μετακίνηση των μέσων παραγωγής (βιομηχανικά μηχανήματα) και του χρήματος, τώρα τα πάντα μετακινούνται σε ηλεκτρονικές λεωφόρους. Τα σύνορα καταργούνται για τους παίκτες αυτού του "παιχνιδιού". Ο ψηφιακός κόσμος όχι μόνο έχει ανατείλει, αλλά γίνεται ολοένα περισσότερο καθημερινή πραγματικότητα για όλους μας. Οι συμβατικός τρόπος διακίνησης πληροφοριών, κεφαλαίων και γνώσης αντικαθίσταται σιγά σιγά από τον ψηφιακό. Το κατά πόσο ο ψηφιακός κόσμος είναι καλύτερος από τον συμβατικό είναι ένα θέμα προς διερεύνηση, αν και ίσως να αποτελεί ψευδοερώτημα. Διότι, όπως και αν βλέπουμε τα πράγματα, η κοινωνία αυτή κινείται με ολοένα επιταχυνόμενους ρυθμούς προς την κατεύθυνση της ψηφιοποίησης. Κι αυτή η ψηφιοποίηση προκαλεί βασικά προβλήματα για τις πληροφορίες που διακινούνται και την ασφάλεια που διαθέτουν. Αν, δηλαδή, παλαιότερα η ανάγνωση της ξένης αλληλογραφίας απαιτούσε να βρεθεί το γράμμα, να ανοιχτεί, να διαβαστεί και να ξανατοποθετηθεί μέσα στο φάκελό του (με την απαραίτητη προϋπόθεση να υπάρχει τουλάχιστον ένας άνθρωπος που θα τα κάνει όλα αυτά), σήμερα τα πράγματα δεν είναι καθόλου έτσι. Η παρακολούθηση, η υποκλοπή και η συγκέντρωση πληροφοριών μπορούν πλέον να γίνουν αυτόματα, με τη χρήση εξελιγμένων υπολογιστικών συστημάτων και "έξυπνου" software.

ECHELON: Η ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ

Αν η Μεγάλη Βρετανία απαγορεύεται να κατασκοπεύει τους πολίτες της και το ίδιο ισχύει για τις Η.Π.Α., τότε το πρόβλημα μπορεί να ξεπεραστεί με ένα νομικό τέχνασμα: η Βρετα-

νία θα κατασκοπεύει τους Αμερικανούς και η Αμερική τους Βρετανούς. Πώς σας φαίνεται αυτό; Ακούγεται εύλογο και συνάμα εφιαλτικό. Δεν απέχει όμως και πολύ από την αλήθεια.

"Echelon" ονομάζεται ένα μαζικό σύστημα αυτόματης υποκλοπής του περιεχομένου των e-mails και των fax που διακινούνται καθημερινά. Πέρα από τις Η.Π.Α. και το Ηνωμένο Βασίλειο, στο σύστημα συμμετέχουν ο Καναδάς, η Αυστραλία και η Νέα Ζηλανδία. Λέγεται ότι το σχέδιο Echelon βρίσκεται σε λειτουργία από το 1947, δηλαδή δύο χρόνια μετά το τέλος του πολέμου. Το στοιχείο αυτό δεν είναι τυχαίο, καθώς αντικατοπτρίζει την πολιτική πραγματικότητα του β' μισού του 20ού αιώνα, δηλαδή τον ανταγωνισμό σε παγκόσμιο επίπεδο μεταξύ των δύο τότε υπερδυνάμεων: των Η.Π.Α. και της Σοβιετικής Ενωσης (καθώς και των συμμάχων τους). Εν αντιθέσει, όμως, με τα άλλα κατασκοπευτικά συστήματα του Ψυχρού Πολέμου (βλ. πλαίσιο), το Echelon δεν έχει στενά στρατιωτικούς στόχους, αλλά είναι προορισμένο για την παρακολούθηση και άλλων στόχων: εταιριών, πολιτικών προσώπων, οργανώσεων, απλών πολιτών. Το Echelon, επίσης, δεν προσανατολίζει τη δράση του σε συγκεκριμένα πρόσωπα (όπως θα περίμενε κανείς από τη συμβατική τεχνολογία), αλλά λόγω της ψηφιακής διάστασής του έχει τη δυνατότητα να παρακολουθεί κάθε επικοινωνία. Ο σταθμός παρακολούθησης των τηλεπικοινωνιών στην Ευρώπη βρίσκεται στο Menwith Hill του Yorkshire (στη Μ. Βρετανία) και απασχολεί άνω των 1.000 υπαλλήλους (Αμερικανούς). Προφανώς κάθε δραστηριότητα του σταθμού παραμένει απολύτως μυστική, ενώ το βρετανικό Υπουργείο Αμύνης τον περιγράφει ως "κέντρο επικοινωνιών αναμεταδόσεων".

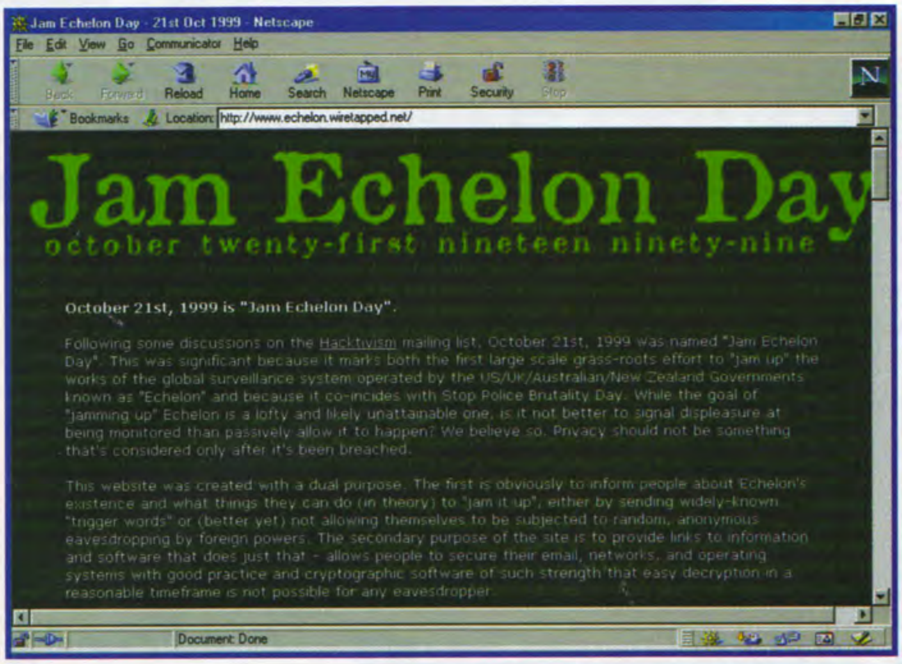
Το σύστημα χρησιμοποιεί την αρωγή της τεχνολογίας για να αναγνωρίσει και να ξεχωρίσει τα μηνύματα που έχουν "ενδιαφέρον" μέσα στον κυκεώνα των μηνυμάτων που ανταλλάσσονται. Στην περίπτωση των e-mails, τα οποία είναι πιο εύκολο να ανιχνευθούν, οι υπολογιστές του Echelon αναζητούν συγκεκριμένες προεπιλεγμένες λέξεις-κλειδιά (keywords), οι οποίες παρουσιάζουν "ειδικό ενδιαφέρον" όσον αφορά σε εγκληματικές συμπεριφορές. Μια αλυσίδα από ειδικούς μηχανισμούς αναγνώρισης αυτών των φράσεων ή λέξεων υπάρχει εγκατεστημένη σε διάφορα σημεία του κόσμου, εισβάλλοντας ουσιαστικά σε κάθε μορφή τηλεπικοινωνιών μεταξύ ανθρώπων. Το Echelon μαζεύει και κατατάσσει τις πληροφορίες που φαίνονται επιβλαβείς, παρέχοντας στις Η.Π.Α. και τους συμμάχους τους βασικά στοιχεία για τις οργανώσεις, τους οργανισμούς ή και τα ίδια τα άτομα που επικοινωνούν μέσω ψηφιακών δικτύων. Ερευνες έχουν δείξει ότι στο Menwith Hill η παρακολούθηση δορυφόρων της Ευρώπης, της Βορείου Αφρικής και της Δυτικής Ασίας αποτελεί καθημερινή πρακτική.

Κάθε προσπάθεια παρακολούθησης των πολιτών και των οργανώσεων δικαιολογείται από τους εμπνευστές της με την υπόθεση ότι όλα γίνονται για το "κοινό καλό", για την πάταξη δηλαδή του εγκλήματος στη γένεσή του. Συγκεκριμένα, για το Διαδίκτυο αναφέρονται οι "Four Horsemen of the Infocalypse", δηλαδή οι έμποροι ναρκωτικών, οι τρομοκράτες, οι παιδεραστές και το οργανωμένο έγκλημα. Το ζήτημα όμως δεν είναι τόσο απλό. Ιστορικά παραδείγματα δείχνουν ότι η εκάστοτε εξουσία (πολλές φορές έχει σχέσεις με όλα τα παραπάνω είδη εγκλημάτων) μπορεί (κρυφά ή φανερά) να χρησιμοποιήσει με ολοκληρωτικό τρόπο την παρακολούθηση για να ελέγξει τις αντίρροπες φωνές. Οικολογικές και κοινωνικές οργανώσεις, πολιτικά κόμματα, μειονότητες και άλλες κοινωνικές ομάδες, που έχουν



Αν παλαιότερα η μετακίνηση κεφαλαίων απαιτούσε τη μετακίνηση των μέσων παραγωγής και του χρήματος, τώρα τα πάντα μετακινούνται σε ηλεκτρονικές λεωφόρους. Τα σύνορα καταργούνται για τους παίκτες αυτού του "παιχνιδιού".





βρει στο Internet ακόμη μία φωνή και μπορούν να επικοινωνούν με άλλους ανθρώπους ή και μεταξύ τους, μπορούν να γίνουν απειλητικές για μια κυβέρνηση, δηλαδή για την εξουσία. Ο προληπτικός έλεγχος, η παρακολούθηση και το φακέλωμά τους από τους υπολογιστές του Echelon είναι σίγουρα ένα πρώτης τάξεως όπλο στα χέρια της κρατικής εξουσίας.

ΜΥΘΟΣ Ή ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ;

Οι φήμες γύρω από ένα σύστημα παρακολούθησης των e-mails και των fax που ανταλλάσσονται παγκοσμίως και αυτόματης καταγραφής των περιεχομένων τους έχουν δει αρκετές φορές το φως της δημοσιότητας, αν και κάποιες φορές η υπερβολή είναι εμφανής. Στη συγκεκριμένη περίπτωση, όμως, τα στοιχεία αλήθειας είναι αρκετά ισχυρά.

Αποκαλύψεις επί του θέματος έχουν γίνει από πρώην μέλη των μυστικών υπηρεσιών της Βρετανίας. Το γεγονός επίσης ότι σημαντικό βάρος στο θέμα έχουν ρίξει μεγάλα δυτικά ειδησεογραφικά δίκτυα (όπως το BBC και το ABC News) δείχνει ότι τα πράγματα είναι κάτι παραπάνω από "θεωρίες συνωμοσίας".

Τέλος, και το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο έχει ασχοληθεί διεξοδικά με το θέμα, κατηγορώντας ρητά τις Η.Π.Α. για εφαρμογή κατασκοπίας στην ευρωπαϊκή ήπειρο. Σύμφωνα με μια έκθεση του Κοινοβουλίου: "...η κατασκοπία είναι κατασκοπία. Καμία νόμιμη αρχή στις Η.Π.Α. δεν θα επέτρεπε ένα αντίστοιχο κατασκοπευτικό δίκτυο της Ε.Ε. στο έδαφος της Αμερικής χωρίς αυστηρούς περιορισμούς - αν το επέτρεπε μάλιστα". Η έκθεση προχωρεί και προτείνει να παραμείνει ελεύθερη η δυνατότητα χρήσης κρυπτογραφικών τεχνικών από τους πολίτες της Ε.Ε. Υπενθυμίζω εδώ ότι, όπως έχουν τονίσει επανειλημμένως ειδικοί στην Ευρώπη και την Αμερική, το οργανωμένο έγκλημα διαθέτει τα πιο εξελιγμένα συστήματα κρυπτογράφησης και είναι πραγματική υποκρισία να απαγορεύεται στους πολίτες η χρήση κρυπτογραφικών συστημάτων με δικαιολογία να μη χρησιμοποιηθούν για την απόκρυψη εγκληματικών πράξεων.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το τέλος του Ψυχρού Πολέμου, με την εξαφάνιση του ενός εκ των δύο πόλων, συνοδεύτηκε από θριαμβευτικές κρίσεις και την ελπίδα ενός πιο ευοίωνου μέλλοντος. Σήμερα, δέκα χρόνια μετά το 1989, τα πράγματα μόνο καλύτερα δεν μπορούν να χαρακτηριστούν. Μόνο η πρόσφατη πολεμική τραγωδία στη Γιουγκοσλαβία αποδεικνύει πόσο επιφανειακά και υπέρμετρα αισιόδοξα έβλεπαν κάποιοι το μέλλον.

Οσον αφορά στο θέμα του Echelon, γεννάται το ερώτημα: αφού δεν υπάρχει κάποιος μεγάλος και ισχυρός εχθρός για τις Η.Π.Α., γιατί εξακολουθεί να υφίσταται το Echelon και γιατί συνεχίζονται οι λειτουργίες παρακολούθησης των επικοινωνιών (με πιο εξελιγμένα μέσα πλέον); Η απάντηση που αφορά στην πρόληψη εγκλημάτων, τα οποία καταδικάζει η πλειονότητα του κόσμου, δεν φαίνεται πειστική εξαιτίας των προβλημάτων που έχει και προανέφερα. Το εμπόριο ναρκωτικών και όπλων, η παιδική πορνεία και το οργανωμένο έγκλημα δεν πρόκειται να παταχθούν όσο στενά και αν παρακολουθεί κάποιος τις τηλεπικοινωνίες. Αν η αποτελεσματική παρακολούθηση ήταν όλο το πρόβλημα, τότε σε λίγα χρόνια θα μπορούσαμε να ζήσουμε σε έναν κόσμο "αγγελικά πλασμένο". Κάθε προσπάθεια λογοκρισίας και κάθε είδους παρακολούθηση είναι ύποπτες και ανήθικες. Οπως και αν τις εμφανίσουμε, δεν αναιρείται το γεγονός ότι η προσπάθεια είναι να σφίξει ο κλοιός γύρω από οποιαδήποτε διαφορετική φωνή, να γίνει ακόμη ένα βήμα προς την ομογενοποίηση και την ομοιομορφία.

Μέχρι την ώρα που γράφονταν αυτές οι γραμμές δεν υπήρχε κάποια πληροφόρηση για το τι έγινε την Πέμπτη 21 Οκτωβρίου σχετικά με την καμπάνια των ακτιβιστών. Αν υπάρχουν νεότερα, θα τα αναφέρουμε στο επόμενο τεύχος.

Σημείωση: Οι φωτογραφίες του άρθρου απεικονίζουν σταθμούς του Echelon.

PC

ΨΥΧΡΟΣ ΠΟΛΕΜΟΣ

Τον τελευταίο καιρό θα έχετε σίγουρα δει στην τηλεόραση διάφορους μυστήριους γεράκους, οι οποίοι λίγο πριν να αποδημήσουν εις Κύριον αποφάσισαν ότι οφείλουν να κάνουν την τελευταία καλή πράξη τους, μπας και καταφέρουν να κερδίσουν μια - μικρή έστω- θεσούλα στα πράσινα λιβάδια του Παραδείσου. Ετσι, οι τύποι και οι τύπισσες αυτοί προχωρούν σε "συγκλονιστικές" (όπως τις ονομάζουν οι διάφοροι τηλεοπτικοί αστέρες) αποκαλύψεις σχετικά με την κατασκοπευτική δράση τους στα χρόνια μετά το Β' Παγκόσμιο Πόλεμο και μέχρι την κατάρρευση του Ανατολικού Μπλοκ. Για περίπου 45 χρόνια οι δύο μεγάλες δυνάμεις του πλανήτη, αφού βγήκαν νικήτριες από τον καταστροφικό πόλεμο, μοίρασαν τον κόσμο σε δύο στρατόπεδα (τις περισσότερες τουλάχιστον χώρες) κι έπαιζαν τη "γάτα με το ποντίκι", με επεμβάσεις και πολεμικές συγκρούσεις, αμοιβαίους πυρηνικούς εξοπλισμούς και τον ανταγωνισμό για την "κατάκτηση" του διαστήματος, ο οποίος ονομάστηκε "Πόλεμος των Αστρων". Ολη αυτή η περίοδος από το 1945 (τέλος του Β' Παγκοσμίου Πολέμου) μέχρι την πτώση του "υπαρκτού σοσιαλισμού" το 1989 ονομάζεται Ψυχρός Πόλεμος, αφού ενώ δεν υπήρξε άμεση, πρόσωπο-με-πρόσωπο αντιπαράθεση ή σύγκρουση μεταξύ των δύο υπερδυνάμεων, εντούτοις οι σχέσεις τους ήταν εξαιρετικά τεταμένες.

BBS: ΚΙ ΟΜΩΣ ΕΙΝΑΙ ΚΟΝΤΑ ΜΑΣ!

Οι τελευταίοι των Μοϊκανών

Μπορεί να τρίβετε τα μάτια σας αλλά το θέμα μας είναι πέρα για πέρα αληθινό. Οι BBS υπάρχουν ακόμη και απαντούν στις ελληνικές τηλεφωνικές γραμμές αντιμετωπίζοντας με υπεροψία το φαινόμενο Internet. Οι παλιοί φίλοι είναι πάντα μια ευχάριστη έκπληξη!

Του Γιάννη Ρηγόπουλου
stoniak@compulink.gr



Όταν μου ανατέθηκε να γράψω αυτό το άρθρο ένιωσα ένα πολύ ευχάριστο συναίσθημα. Οι BBS υπήρξαν ένα θέμα το οποίο κάλυψα στο παρελθόν εκτενώς από τη στήλη "Telecommunications" του "PC Master". Ακόμη όμως κι εγώ πίστευα ότι ύστερα από τόσο μεγάλο διάστημα όλα έχουν τελειώσει για αυτόν το χώρο. Ειδικά μετά την επικράτηση του Internet surfing στους υπολογιστές μας και των πολύχρωμων Web sites σε σχέση με τις μονόχρωμες ή ANSI οθόνες των παλιών bulletin boards, όλα έδειχναν πως οι BBS, που τόσο αγαπήσαμε και μας βοήθησαν να περάσουμε ώρες ατελείωτες (με χρέωση μόνο μίας αστικής μονάδας!) συνδεδεμένοι, δεν θα έβρισκαν πια πρόσφορο έδαφος για να εξελιχθούν ή έστω να διατηρήσουν τη μορφή που είχαν μέχρι τον καιρό που έγινε η "έκρηξη" στις τηλεφωνικές γραμμές μας με το Διαδίκτυο. Εξάλλου, ποιος θα πλήρωνε μηνιαία συνδρομή σε μία BBS, ακόμη και ελάχιστου κόστους για την τσέπη του, από τη στιγμή που μπορούσε να επενδύσει κάτι παραπάνω και να έχει τη μαγεία του Internet στον υπολογιστή του.

Κι όμως, φίλοι μου! Ισως να μην το πιστεύετε, αλλά οι BBS υπάρχουν και περιμένουν πάντοτε εσάς για να τις υποστηρίξετε. Πάντα επί των επάλξεων!

Δεν σας κρύβω πως η έρευνα που έκανα ήταν παράλληλα και μια αναπόληση των παλιών καλών ημερών, τότε που στις τηλεφωνικές γραμμές άκουγες από "βατραχάκια" μέχρι "εμφύλιο πόλεμο" από την εξαιρετική (!!!) ποιότητα γραμμών που πρόσφερε ο εθνικός μας τηλεπικοινωνιακός φορέας και η ταχύτητα σύνδεσης δεν ξεπερνούσε τα 14.400 ή το πολύ τα 28.800 bps με πολλά NO CARRIER μηνύματα στο terminal πρόγραμμα που χρησιμοποιούσαμε για τις συνδέσεις. Παρ' όλα αυτά το BBSing ήταν τρόπος ζωής για όλο τον τότε "δικτυωμένο" κόσμο. Οσοι δεν έζησαν αυτή την εποχή δεν μπορούν να καταλάβουν τι ακριβώς εννοώ. Με λίγες λέξεις, δεν μπορεί να συγκριθεί με το Web browsing του σήμερα.

Οπως και να έχει όμως, οι καιροί άλλαξαν. Καλώς ή κακώς, το Internet είναι πια ο νέος τρόπος ηλεκτρονικής ζωής, γενικά αποδεκτός από όλο τον κόσμο, και αυτό δεν πρόκειται να αλλάξει, ούτε το επιθυμεί κανείς άλλωστε. Υπάρχουν όμως κάποιοι οι οποίοι παραμένουν πιστοί στις παραδόσεις και εξακολουθούν να διατηρούν την BBS τους για δική τους ευχαρίστηση αλλά και, όσο και αν δεν το πιστεύετε, ύστερα από απαίτηση πολλών παλιών και νέων συνδρομητών τους. Μάλιστα, ορισμένες BBS προσφέρουν και πρόσβαση στο Διαδίκτυο, με αποτέλεσμα να αποτελούν τη χρυσή τομή για τους λάτρεις του κλασικού και τους φανατικούς του καινούριου.

Υστερα από έρευνα δύο εβδομάδων κατάφερα να επικοινωνήσω με κάποιους sysops και να πάρω πληροφορίες για τη βάση τους (δυστυχώς, δεν μπόρεσα να βρω έστω και μία BBS εκτός Αθηνών, ωστόσο αν κάποιος διαβάσει αυτό το άρθρο και είναι sysop σε επαρχιακή BBS, ας επικοινωνήσει με το περιοδικό και θα αναφέρουμε στο επόμενο τεύχος και τη δική του). Ολοι τους με προθυμία προσφέρθηκαν να με βοηθήσουν, όντας ορισμένοι γνωστοί από παλαιότερες συνεργασίες. Οι συνδέσεις μου με τις BBS ήταν λες και έκανα τα πρώτα μου βήματα με το νέο μου modem. Μάλλον ξεσυνήθισα αυτό που κι εγώ έκανα πριν από με-

ρικά χρόνια. Ατελείωτες ώρες χωμένος στα μηνύματα, τα fora, τα downloads και τα conferencies. Ηρθαν στο μυαλό μου άλλες εποχές!!!

ΓΙΑ ΝΑ ΘΥΜΟΥΝΤΑΙ ΟΙ ΠΑΛΙΟΙ ΚΑΙ ΝΑ ΜΑΘΑΙΝΟΥΝ ΟΙ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ

Στη συνέχεια θα σας παρουσιάσω τις εναπομείνασες βάσεις της Αθήνας, τουλάχιστον όσες κατάφερα να ανακαλύψω. Ισως κάποιες BBS να λειτουργούν ακόμη, τόσο στην Αθήνα όσο και στην επαρχία, αλλά επειδή δεν παρουσιάζονται δεν σημαίνει πως δεν αποτελούν το "έμψυχο" υλικό του συνόλου. Ας ξεκινήσουμε, λοιπόν, μια μικρή περιπλάνηση στο θαυμαστό κόσμο τους...

ACROBASE & G.A.T.E.

Η Acrobase αποτελεί μία από τις παλαιότερες και δυναμικές παρουσίες στο χώρο των bulletin boards. Δημιουργήθηκε στις 10 Φεβρουαρίου 1988 ως απλό host mode και έγινε γνωστή αργότερα από τις ειδικές περιοχές (clubs). Το υψηλό επίπεδο επικοινωνίας μέσω conferences και public messages υπήρξε το σήμα κατατεθέν της βάσης και δεν άργησε να την οδηγήσει στην κορυφή των προτιμήσεων. Ιδρυτής και sysop της βάσης είναι ο Στέλιος Χαμόδρακας, "βετεράνος" πια του είδους. Συνεργάτες στα πρώτα του βήματα ήταν οι Δρ Γιάννης Δεμίρης, Δρ Σπύρος Δευτεραίος, Γιώργος Σπηλιώτης και ο Δημήτρης Δέλλιος. Πολλοί άξιοι συντελεστές συνέβαλαν στη συνέχεια στην υποστήριξη της βάσης μεταξύ των οποίων οι Αλέξης Χούχουλας, Βαγγέλης Μπλάθρας, Λουκάς Μαναίος κ.ά.



Κεντρικό μενού υπηρεσιών.

Το 1990 η Acrobase ακολούθησε το ρεύμα των καιρών, προσαρμοζόμενη στο πρόγραμμα MajorBBS της Galacticomm και εξελίχθηκε σε πολύγραμμη βάση.

Το 1991 δημιουργήθηκε από τα στελέχη της το δίκτυο G.A.T.E. με κέντρο 11 γραμμών και την οικονομική υποστήριξη του Αλέξανδρου Μούκα, μετάφραση του MajorBBS στα ελληνικά από τον Αντώνη Σιμωνίδη και με τη βοήθεια του Αντρέα Αντωνόπουλου στον προγραμματισμό. Στη συνέχεια δημιουργήθηκε ένας ενιαίος φορέας, ο Acrobase & G.A.T.E., ως μη κερδοσκοπική εταιρία παροχής επικοινωνίας και ενημέρωσης.

Από το 1994 και μετά ο Αλέξης Χούχουλας ξεκίνησε την ανάπτυξη ενός νέου προγράμματος BBS πάνω στο τότε σχεδόν άγνωστο λειτουργικό Linux. Το 1998 η Acrobase και έναν χρόνο αργότερα η G.A.T.E. απέκτησαν το πρόγραμμα Megistos, ενώ ξεκίνησε παράλληλα και η σύνδεση της βάσης με το Internet μέσω telnet.

Οι δυνατότητες του νέου προγράμματος είναι απεριόριστες καθώς υποστηρίζει κάθε έκδοση ελληνικών, με αυτόματη μετάφραση σε ελληνικά με λατινικούς χαρακτήρες ή απλά αγγλικά.

> **Κι όμως, φίλοι μου! Ισως να μην το πιστεύετε, αλλά οι BBS υπάρχουν και περιμένουν πάντοτε εσάς για να τις υποστηρίξετε. Πάντα επί των επάλξεων!**

Σήμερα, το δίκτυο Acrobase & G.A.T.E. προσφέρει σε όλους τους χρήστες του δωρεάν Internet mail, ένα Linux subsystem για εκπαίδευση των χρηστών στο δημοφιλές πια λειτουργικό, 60 ειδικές περιοχές στην Acrobase και άλλες 20 στη G.A.T.E., on-line παιχνίδια, μεγάλη database με τους τελευταίους τίτλους freeware, shareware και demos για όλα τα λειτουργικά συστήματα για πολλά downloads.

Το δίκτυο προσφέρει για περισσότερα από 12 χρόνια τις υπηρεσίες του με απόλυτο σεβασμό στα μέλη του χωρίς συνδρομή, παρέχοντας τη φιλοξενία του από την πρώτη μέρα εγγραφής του χρήστη και δίνοντας 45 λεπτά χρήσης εντελώς δωρεάν. Οι δωρεάν παροχές επεκτείνονται ακόμη περισσότερο με τη σύνδεση στο Internet (προσωρινά από 22:00 έως και 2:00). Για όσους ενδιαφέρονται, το domain είναι telnet://acrogate.org:1024 ή telnet://acrobase.ath.forthnet.gr, ενώ εάν θέλετε να επικοινωνήσετε με τον sysop Στέλιο Χαμόδρακα η e-mail διεύθυνσή του είναι xenios@acrogate.ath.forthnet.gr.

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ: ACROBASE & G.A.T.E.
ΤΑΧΥΤΗΤΑ: Εως 56 Kbps
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ΣΥΝΔΕΣΗΣ: 8816312 (συνοπτική γραμμή)
INTERNET: Ναι
ΩΡΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ: Ολο το 24ωρο (22:00-01:00 για telnet)

COMPULINK ON-LINE

Η CompuLink είναι εδώ και χρόνια μία από τις μεγαλύτερες BBS του χώρου, φτάνοντας μέχρι τις μέρες μας με ένα μεγάλο και καταξιωμένο όνομα στο χώρο του Internet ως ISP με τον γνωστό COSMOS Web Server. Η ιστορία ξεκίνησε το 1992, οπότε τα modems της βάσης άρχισαν να απαντούν και δεν άργησαν να πάρουν "φωτιά". Αρχικά το host system της CompuLink αποτελούνταν από έναν Compaq System Pro με 32MB RAM και 840MB σκληρό δίσκο. Είχε τη δυνατότητα να εξυπηρετεί 16 χρήστες ταυτόχρονα χρησιμοποιώντας το SCO Unix System V r.3.2.2.

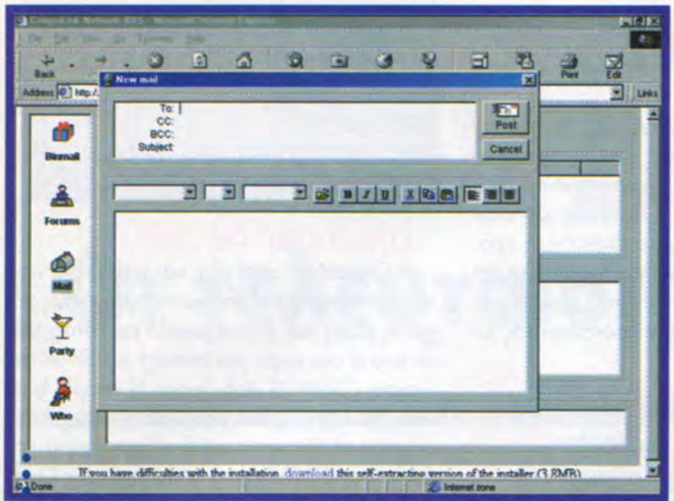
Τότε υπήρχαν πολλές ηλεκτρονικές διασκέψεις καλύπτοντας κάθε θέμα και δίνοντας τη δυνατότητα στους χρήστες να δημιουργήσουν τα δικά τους fora αλλά και να συνομιλήσουν μεταξύ τους on-line σε κλειστές conferences. Αυτές οι ηλεκτρονικές διασκέψεις ήταν και από τα πιο δυνατά σημεία της CompuLink.

Σήμερα, η CompuLink On-Line δεν υφίσταται, όχι τουλάχιστον όπως την ξέρατε παλιότερα. Το text mode έχει εγκαταλειφθεί προ πολλού, δίνοντας τη σκυτάλη στον COSMOS Web server. Από εκεί απλά μπορείτε να συνδεθείτε με την CompuLink BBS μέσω Internet από τη διεύθυνση http://bbs.compulink.gr/bbs.htm, όπου θα πρέπει να κατεβάσετε τον Clink Installer ο οποίος είναι κάτι σαν client για τη βάση. Ετσι, λοιπόν, έχετε πρόσβαση στην BBS με γραφικό περιβάλλον (κάτω από τον Internet Explorer), όπου μπορείτε να βρείτε αρκετά ενδιαφέροντα πράγματα ανάλογα βέβαια με το επίπεδο πρόσβασης που έχετε. Εν ολίγοις, μπορείτε να στείλετε και να λάβετε αρχεία μέσω του



Περιοχές συζητήσεων στην CompuLink.

ΚΙ ΟΜΩΣ ΕΙΝΑΙ ΚΟΝΤΑ ΜΑΣ



Στείλτε mail μέσω του mailer της CompuLink.

Binmail, να δημιουργήσετε τις δικές σας περιοχές συζητήσεων (fora), να ανταλλάξετε mails ή να συνομιλήσετε on-line με άλλους χρήστες που είναι εκείνη τη στιγμή συνδεδεμένοι. Σε γενικές γραμμές, η CompuLink έχει κρατήσει τα περισσότερα χαρακτηριστικά από το text mode όπου λειτουργούσε και σίγουρα δεν θα σας ξενίσει στη χρήση του. Πάντως, αξίζει να κάνετε μια επίσκεψη σε μια βάση η οποία αποτελεί ένα από τα σημεία αναφοράς του BBSing.

Οι sysops Αλέξανδρος Μπαλτατζής & Παντελής Παπανικολάου βρίσκονται πάντα στο background για να σας εξυπηρετήσουν.

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ: CompuLink BBS
ΤΑΧΥΤΗΤΑ: Εως 56Kbps
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ΣΥΝΔΕΣΗΣ: Σύνδεση μέσω Internet με οποιονδήποτε provider
INTERNET: Ναι
ΩΡΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ: Όλο το 24ωρο

CYBER DREAMS BBS

Αλλη μία "φίλη" από τα παλιά, η Cyber Dreams BBS, έρχεται να δηλώσει το "παρών" στον κόσμο του BBSing. Δημιουργήθηκε κάπου στα μέσα του Σεπτέμβρη του 1997 από τον Στέλιο Ζέμπο. Η βάση στηρίζεται σε ένα σύστημα AMD-K6 233 με 128MB RAM, ενώ η ταχύτητα σύνδεσης του χρήστη φτάνει τα 28,8K με ένα modem παλαιότερης κατηγορίας.

Η BBS έχει καθαρά μη κερδοσκοπικό χαρακτήρα, αφού έχει ως σκοπό τη μετάδοση και τη λήψη αρχείων όπως utilities, images, audio files κ.λπ. Η βάση διαθέτει μια εκτενή βιβλιοθήκη με αρχεία, ικανή να καλύψει τις ανάγκες και του πιο απαιτητικού PC user. Σε αυτή τη βιβλιοθήκη ο χρήστης μπορεί να βρει από ένα DOS utility έως και την τελευταία διανομή του λειτουργικού Linux προς download. Επίσης, όπως αρμόζει σε μια BBS που σέβεται τον εαυτό της, υπάρχουν όλοι οι αναγκαίοι κανόνες προστασίας των χρηστών και της βάσης από κάθε είδους ιό ή κακόβουλη ενέργεια.

Η Cyber Dreams παρέχει εκτός των άλλων και τεχνική υποστήριξη για οποιοδήποτε πρόβλημα αντιμετωπίζει κάποιος χρήσης μέσω ανάλογου club, καθώς ο sysop της διαθέτει μεγάλη τεχνική και προγραμματιστική εμπειρία. Επίσης, οι χρήστες απολαμβάνουν το δικαίωμα να μπορούν πρώτοι να δοκιμάζουν όλες τις νέες εκδόσεις των προγραμμάτων για DOS και Windows, τα οποία δημιουργούν ο Στέλιος Ζέμπος και ο Λευτέρης Βαρδής. Η βάση μεταξύ των άλλων συνεισφέρει στην ψυχαγωγία των χρηστών της με αρκετά on-line παιχνίδια στρατηγικής και περιπέτειας.

Κάτι που πρέπει να αναφερθεί για την Cyber Dreams είναι ότι πρόσφατα ο σκληρός δίσκος της βάσης παρουσίασε σοβαρό πρόβλημα, με αποτέλεσμα να χαθούν τα πάντα από το σύστημα. Το πάθος όμως του Στέλιου Ζέμπου και η αγάπη του για το "πνευματικό" παιδί του καθώς και η βοήθεια κάποιων γνωστών του χώρου έδωσαν νέα πνοή στη βάση, η οποία αναγεννήθηκε. Αξίζει ένα μεγάλο μπράβο στους συντελεστές αυτού του έργου, διότι αυτό δείχνει πως το BBSing έχει "ψυχή" και χάρη σε αυτούς τους ανθρώπους παραμένει κοντά μας.

Η Cyber Dreams BBS λειτουργεί καθημερινά εκτός της ημέρας κατά την οποία πραγματοποιείται συντήρηση του συστήματος.

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ: Cyber Dreams BBS
ΤΑΧΥΤΗΤΑ: Εως 28,8Kbps
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ΣΥΝΔΕΣΗΣ: 4413307
INTERNET: Όχι
ΩΡΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ: 23:30 - 7:30

ELECTRO BBS

Η Electro BBS εμφανίστηκε στο τηλεφωνικό δίκτυο για πρώτη φορά τον Απρίλιο του 1995 από τον sysop της Σταύρο Μαραγκουδάκη πάνω σε ένα γρήγορο τότε σύστημα 386, χρησιμοποιώντας το Remote Access 2.01 ως software, το οποίο λίγο αργότερα αναβαθμίστηκε σε νεότερη έκδοση. Τότε η βάση πρόσφερε στους χρήστες της αρχεία, δίκτυα μηνυμάτων με άλλες BBS καθώς και διαγωνισμούς και παιχνίδια. Τον Σεπτέμβρη του 1998 έγιναν ριζικές αλλαγές στη βάση που έως σήμερα λειτουργεί σε περιβάλλον Unix με software το Citadel 5.53 κάτω από ένα σύστημα Pentium και υποστηρίζει 5.000 χρήστες. Υπάρχουν νέες υπηρεσίες οι οποίες παρέχονται δωρεάν, όπως Internet Mail μέσω της σύνδεσης της βάσης με ISDN των 64Kbps, Web page, πρόσβαση PPP προς Internet, τις βραδινές όμως ώρες 22:00-24:00, πρόσβαση από το Internet μέσω Web page ή telnet, πρόσβαση στο IRC και διάθεση στους χρήστες 1MB από το χώρο του δίσκου για Web page.

Εκτός των άλλων, υπάρχουν ελληνικά και ξένα δίκτυα μηνυμάτων όπως επίσης mail directory σε κάθε χρήστη με δυνατότητα ανταλλαγής προσωπικών μηνυμάτων με άλλους χρήστες σε άλλες BBS, καθώς και δυνατότητα λειτουργίας ICQ στη βάση για on-line συνομιλία μέσω Internet.



Οι επιλογές της Electro BBS.

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ: Electro BBS
ΤΑΧΥΤΗΤΑ: Εως 56Kbps
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ΣΥΝΔΕΣΗΣ: 4285880
INTERNET: Ναι
ΩΡΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ: Όλο το 24ωρο

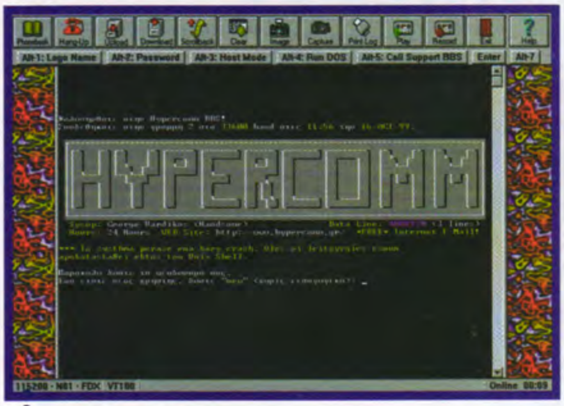
HYPERCOMM BBS

Με μία εμπειρία τριών χρόνων στην ενεργό δράση, από τότε που δημιουργήθηκε η βάση από τον Γιώργο Βαρδίκο, η Hypercomm BBS συνεχίζει τη λειτουργία της μέχρι τις μέρες μας έχοντας όλα αυτά τα χρόνια φανατικούς φίλους. Με τρεις dial-up γραμμές παρέχει στους χρήστες δωρεάν πρόσβαση με μια ευρεία γκάμα αρχείων προς downloading, ο αριθμός των οποίων φτάνει τα 15.000, on-line παιχνίδια και αρκετές περιοχές συζητήσεων.

Η Hypercomm ήταν η πρώτη BBS στην Ελλάδα που παρείχε στους χρήστες της πρόσβαση μέσω Internet ορισμένες βραδινές ώρες εντός

ΚΙ ΟΜΩΣ ΕΙΝΑΙ ΚΟΝΤΑ ΜΑΣ

και εκτός Αττικής. Παρέχει, εκτός των άλλων, Internet mail της μορφής userid@hypercomm.gr, το οποίο μπορεί ο χρήστης να χρησιμοποιεί είτε μέσω της βάσης είτε μέσω του mail client που προτιμά, αφού υποστηρίζεται και local PPP πρόσβαση.



Είσοδος στην Hypercomm.

Η βάση έχει στηθεί στο Worldgroup της Galacticomm και είναι η πρώτη BBS στην Ελλάδα η οποία υποστηρίζει Fidonet μέσω του προγράμματος αυτού σε συνεργασία με news servers φοιτητών του Αριστοτέλειου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης. Επίσης, παρέχεται και Unix shell στους χρήστες για εκπαιδευτικούς σκοπούς.

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ: Hyper Comm BBS
ΤΑΧΥΤΗΤΑ: Εως 56Kbps
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ΣΥΝΔΕΣΗΣ: 2233033
INTERNET: Ναι
ΩΡΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ: Ολο το 24ωρο

SUPER BBS

Ολα ξεκίνησαν τον Απρίλιο του 1996 για τη Super BBS κάτω από την αποκλειστική επίβλεψη του sysop της Βαγγέλη Τσίρκα, η οποία τότε λειτουργούσε μόνο βραδινές ώρες. Μετά το καλοκαίρι του 1997, η βάση απέκτησε και μια δεύτερη αποκλειστική τηλεφωνική γραμμή, ενώ το πρόγραμμα Remote Access, το οποίο στήριζε τη βάση, αντικαταστάθηκε από το Proboard, όπου η μεταφορά των χρηστών ήταν σχετικά εύκολη υπόθεση. Υστερα από ολοκληρωτική καταστροφή τον Μάιο του 1998, η βάση σταμάτησε τη λειτουργία της για ένα διάστημα. Στη συνέχεια "χτίστηκε" πάλι πάνω σε λειτουργικό Linux και οι χρήστες απέκτησαν πια πρόσβαση στην BBS μέσω προγράμματος terminal ή με πρωτόκολλο PPP ή με telnet από το Internet τις βραδινές ώρες στη διεύθυνση http://sbn.citadel.org. Η σελίδα της BBS είναι στη διεύθυνση http://www.sbn.gr ή http://sbn.cjb.net.

Υπάρχουν πολλές διασκέψεις για διάφορα θέματα, ενώ κάθε χρήστης μπορεί να δημιουργήσει τη δική του διάσκεψη και να τοποθετήσει ακόμη και τα δικά του αρχεία σε αυτή. Μεταξύ των διασκέψεων υπάρχουν και κάποιες περιοχές οι οποίες είναι δικτυωμένες με άλλες BBS του εξωτερικού.

Φυσικά, δεν λείπουν οι περιοχές αρχείων όπου ο χρήστης μπορεί να βρει πολλά freeware, shareware, demos προγράμματα κ.ά. Επονται κι άλλες αλλαγές κι εκπλήξεις.

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ: Super BBS
ΤΑΧΥΤΗΤΑ: Εως 56Kbps
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ΣΥΝΔΕΣΗΣ: 2233033
INTERNET: Ναι
ΩΡΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ: Ολο το 24ωρο

WARGAMES DATA BANK

Ως μία από τις παλαιότερες BBS στην Ελλάδα, η Wargames Data Bank λειτούργησε για πρώτη φορά τον Απρίλιο του 1989 υπό την εποπτεία του sysop της Νάσου Λιάγκου. Αρχικά το όλο σύστημα "στήθηκε" πάνω σε έναν 386SX με 14,4K modem και ως software είχε χρησιμοποιηθεί το Remote Access. Κύριο μέλημα του sysop ήταν το θέμα του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, όντας μέλος των HellasNet, Fidonet, IntlNet, AthensNet, GoldenNet, OlympicNet. Μέχρι και σήμερα η BBS είναι μέλος του παγκοσμίου δικτύου ανταλλαγής μηνυμάτων Fidonet, όπου ο χρήστης μπορεί να βρει πληθώρα θεμάτων συζητήσεων κυρίως στα ελληνικά. Μετά το registration του χρήστη στη βάση υπάρχει η δυνατότητα επικοινωνίας με τα υπόλοιπα μέλη του Fidonet παγκοσμίως μέσω ενός πολύ εύχρηστου περιβάλλοντος.

Καθώς όμως τα πράγματα άλλαξαν στο χώρο των επικοινωνιών και όλα τείνουν προς το Διαδίκτυο, η Wargames δεν θα έμενε έξω από το "χορό". Ετσι, υπάρχει πια και η εναλλακτική λύση των newsgroups. Οποιοσδήποτε μπορεί να συνδεθεί με τους news servers, news.fidonet.gr, news.forthnet.gr, news.sae.gr και να διαβάζει τα μηνύματα του Fidonet χάρη στη βοήθεια του Χρήστου Ρικούδη, ο οποίος διαχειρίζεται το συγκεκριμένο gateway.

Επίσης, η Wargames διαθέτει τη δική της παρουσία στο Internet ως Web hosting provider στη διεύθυνση http://www.wargames.gr σε συνεργασία με γνωστή εταιρία στις ΗΠΑ, με σκοπό τη μεταπώληση των υπηρεσιών της στην Ελλάδα και την προσφορά απεριόριστου χώρου στους Web servers.

Αν θέλετε να γνωρίσετε την Wargames Data Bank από κοντά δεν έχετε παρά να επικοινωνήσετε τηλεφωνικά ή στη διεύθυνση 2:411/16 του Fidonet ή με e-mail στο nliagos@wargames.gr.

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ: Wargames Data Bank
ΤΑΧΥΤΗΤΑ: Εως 33,6Kbps
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ΣΥΝΔΕΣΗΣ: 3238730
INTERNET: Ναι
ΩΡΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ: Ολο το 24ωρο



Ποσοστά ωριαίας χρήσης στη Wargames.



Η εισαγωγική οθόνη της Wargames Data Bank.

Εκτός των προαναφερόμενων BBS υπάρχει ακόμη η Novalink του Δημήτρη Λεμονίδη, η οποία εξαιτίας λειτουργικών προβλημάτων δεν λειτουργεί, ελπίζουμε προσωρινά. Σίγουρα, όμως, το θέμα BBS δεν κλείνει εδώ. Το "PC Master" θα είναι πάντοτε στην πρώτη γραμμή για να σας ενημερώνει για οποιαδήποτε εξέλιξη στο χώρο. Ανανεώνουμε το ραντεβού μας, λοιπόν, σε μελλοντικό τεύχος, και ποιος ξέρει, το BBSing μπορεί πάλι να ξαναζήσει τις παλιές δόξες του!

THE 4th COMING

Οι πρώτες 30 ημέρες

Μετά την παρουσίαση του The 4th Coming στο προηγούμενο τεύχος, θεωρήθηκε σκόπιμο να γίνει μια μικρή αναφορά στον ελληνικό server του παιχνιδιού καθώς και σε ορισμένα προβλήματα και απορίες που είναι δυνατό να προκληθούν στους νέους χρήστες, που δοκιμάζουν για πρώτη φορά την τύχη τους στο μαγευτικό κόσμο των νησιών του Arakas και του Raven's Dust. Καλώς ήρθατε λοιπόν στη Lighthaven. Σας ευχόμαστε η διαμονή σας να είναι ευχάριστη και γεμάτη περιπέτεια!

Του Κώστα "Bandit De Lowen" Σπυρόπουλου
bandit@cybergal.com

Προτού ξεκινήσω την αναφορά μου στις απορίες σας, νομίζω ότι θα σας μαλώσω. Ο λόγος είναι απλός: Οπως διαφάνηκε από τις πρώτες εβδομάδες λειτουργίας του T4C server στο ευρύ κοινό, ελάχιστοι από εσάς κάνατε τον κόπο να διαβάσετε το manual του παιχνιδιού (πόσο μάλλον το review, που δημοσιεύτηκε στο προηγούμενο τεύχος). Διαφορετικά, δεν μπορώ να εξηγήσω πώς μπορεί να προέκυψαν απορίες του στιλ: "πώς κάνω equip/unequip ένα item;", "πώς μπορώ να τρέξω με το χαρακτήρα μου;", "πώς κάνω teleport;" και άλλα τέτοια παρόμοια. Μάλλον πρέπει να σας άρεσε υπερβολικά το παιχνίδι, ώστε, από την αγωνία και τη λαχτάρα σας να βιώσετε την εκπληκτική ατμόσφαιρά του, δεν δώσατε σημασία σε τυπικότητες, όπως το να διαβάσετε 2-3 χρήσιμα πραγματάκια προτού προχωρήσετε. Σε κάθε περίπτωση, θα συνιστούσα περισσότερη προσοχή, ειδικά στους νέους παίκτες. Τα manuals και τα reviews γράφονται για κάποιο λόγο και όχι απλά και μόνο για να πιάνουν χώρο. Ας είναι, όμως: Ο server βρίσκεται ακόμα στα πρώτα στάδια λειτουργίας του, οπότε οποιεσδήποτε αβροσεξίες συγχωρούνται (για την ώρα...).





REGISTRATION & ΣΥΝΔΕΣΗ ΣΤΟΝ SERVER

Παρ' ότι στο αναλυτικό review του παιχνιδιού έχουμε καταβάλει φιλότιμες προσπάθειες να εξηγήσουμε τον τρόπο σύνδεσης στον ελληνικό server, ωστόσο προέκυψαν κάποιες επιπλέον απορίες από μέρους σας, που -φυσικά- οφείλουμε να ξεδιαλύνουμε. Για να συνδεθείτε λοιπόν απρόσκοπτα στον T4C server, βεβαιωθείτε ότι έχετε ακολουθήσει κατά γράμμα τα εξής βήματα:

- Εγκαταστήστε το πρόγραμμα του client από το συνοδευτικό CD του "PC Master" Οκτωβρίου. Εάν είχατε ταχυδρομήσει το κουπόνι που σας προσφέρει έναν μήνα δωρεάν σύνδεσης, θα έχετε λάβει ήδη μέσω e-mail το username και το password του account σας. Σημειώστε τα κάπου, καθώς είναι απαραίτητα για τη σύνδεσή σας.
- Αφού συνδεθείτε στο Internet μέσω του Provider σας, τρέξτε το πρόγραμμα του client και στην αρχική οθόνη δώστε "Connect". Ο client θα κατεβάσει το τελευταίο patch του προγράμματος (αν υπάρχει) και θα το εγκαταστήσει αυτόματα.
- Μόλις τελειώσουν οι αποσυμπιέσεις, θα μεταφερθείτε στην authentication screen, όπου θα κληθείτε να δώσετε τα username και password που σημειώσατε προηγουμένως. Πατώντας στη συνέχεια το "Enter", είστε πλέον έτοιμοι να εισέλθετε στο μαγευτικό κόσμο του T4C.

Στην περίπτωση που κάποιοι από εσάς δεν κατάφεραν να προμηθευτούν εγκαίρως ένα

τεύχος του περιοδικού και συνεπώς δεν διαθέτουν το ειδικό κουπόνι εγγραφής, θα πρέπει, αφού εγκαταστήσουν τον client του παιχνιδιού (υπάρχει και στο ελληνικό site του 4th Coming, στη διεύθυνση www.t4c.gr), να συμπληρώσουν τη φόρμα που θα βρουν στο προαναφερθέν site, μέσω της οποίας οποιοσδήποτε χρήστης έχει τη δυνατότητα να δημιουργεί προσωπικό account ή να ανανεώνει το ήδη υπάρχον του. Η τιμή της συνδρομής για το T4C είναι 14.900 δρχ. (συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ) για έξι μήνες πρόσβασης, ενώ επιπλέον υπάρχει η δυνατότητα demo χρήσης του παιχνιδιού με προσωρινά εβδομαδιαία accounts για όλους τους υποψήφιους παίκτες που επιθυμούν κάτι τέτοιο.

Για περισσότερες πληροφορίες όσον αφορά σε τεχνικά ζητήματα ή ζητήματα registration, μπορείτε να επικοινωνήσετε με τον administrator του παιχνιδιού στο e-mail: t4cadmin@compupress.gr.

Η τιμή της συνδρομής για το T4C είναι 14.900 δρχ. (συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ) για έξι μήνες πρόσβασης, ενώ επιπλέον υπάρχει η δυνατότητα demo χρήσης του παιχνιδιού με προσωρινά εβδομαδιαία accounts για όλους τους υποψήφιους παίκτες που επιθυμούν κάτι τέτοιο.

ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΤΟΥ ΕΛΛΗΝΙΚΟΥ T4C SERVER

Αν και "φρέσκος-φρέσκος", ο server του παιχνιδιού έχει αρχίσει ήδη να κατακλύζεται από παίκτες και, όπως διαφαίνεται, ο κόσμος του σφύζει πλέον από ζωή σχεδόν 24 ώρες το 24ωρο. Τι στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές, ο συνολικός αριθμός χρηστών που έχουν γραφτεί στο παιχνίδι ανέρχεται στους 242. Πρόκειται σίγουρα για ένα τεράστιο νούμερο, αν αναλογιστούμε το ποσοστό των Ελλήνων Internet χρηστών καθώς και το γεγονός ότι η χρονική περίοδος λειτουργίας του server στο ευρύ



ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ

Είναι όντως εντυπωσιακό το γεγονός της τρομακτικής προσέλευσης παικτών στον ελληνικό server του T4C, αφού από τις πρώτες κιόλας εβδομάδες λειτουργίας του ο χαμός που έγινε δεν έχει προηγούμενο. Πράγματι, η αγάπη με την οποία οι Ελληνες χρήστες περιέβαλαν το T4C μας άφησε έκπληκτους! Το μόνο που μπορούμε να εκφράσουμε είναι ένα μεγάλο "ευχαριστώ" σε όλους εσάς και η ευχή να σας έχουμε κοντά μας για πολλά χρόνια ακόμη... Ας δούμε όμως ευθύς αμέσως τη γνώμη που έχουν σχηματίσει για το παιχνίδι ορισμένοι από εσάς που ήδη έχουν κατορθώσει να διακριθούν στον ελληνικό T4C server.

Οι αμείλικτες ερωτήσεις (!) στις οποίες κλήθηκαν να απαντήσουν τα παιδιά ήταν οι εξής:

1) Θα θέλαμε να μας πείτε γενικά τη γνώμη σας για το T4C, τόσο από τεχνικής πλευράς όσο και στον τομέα του gameplay.

2) Ποιο χαρακτηριστικό του παιχνιδιού σας άρεσε περισσότερο και γιατί;

3) Τι περισσότερο θα επιθυμούσατε να δείτε στον ελληνικό T4C server, που πιστεύετε ότι θα συνέβαλε θετικά στην πορεία του παιχνιδιού;

Ιδού λοιπόν οι απαντήσεις που πήραμε από τους χρήστες Esseas, Kokoloco, Bezalel.

Ονομα: Σπύρος Καραγιάννης,
Nickname: Esseas

1) "Πρόκειται για ένα από τα καλύτερα RPG που έχω παίξει, καθώς, ειδικά στον τομέα του gameplay, ο εθισμός που προκαλεί είναι απερίγραπτος. Σε συνδυασμό μάλιστα με την ύπαρξη του greek server, πιστεύω ότι το παιχνίδι αναδεικνύεται σε ένα από τα καλύτερα games της κατηγορίας του."

2) "Με ξετρελαίνει το γεγονός ότι το T4C διαθέτει άπαιχτα γραφικά, ενώ το λιγοστό lag του σε κάνει ορισμένες φορές να πιστεύεις ότι στην ουσία παίζεις ένα off-line παιχνίδι."

3) "Πιστεύω ότι μερικά quests επιπλέον θα ήταν καλό να υπάρξουν, καθώς θα αυξήσουν την αντοχή του παιχνιδιού. Επίσης θα ήθελα, αν ήταν δυνατό, κάποια στιγμή να επιλυθούν ορισμένα προβλήματα που έχουν να κάνουν με τον κέρσορα του ποντικιού και τη θέση των hotspots, καθώς σε αρκετές περιπτώσεις αυτή δεν προσδιορίζεται με ακρίβεια."

Ονομα: Χρήστος Τσιακίρης,
Nickname: Kokoloco

1) "Το παιχνίδι, ειδικά στον τομέα του gameplay, είναι από πολύ καλό έως άψογο, ενώ τεχνικά πιστεύω ότι σηκώνει ακόμα κάποιες διορθώσεις. Πολύ καλή η κίνηση της Digital Content να δημιουργήσει server για το game στην Ελλάδα - πιστεύω θα έχει μεγάλη ανταπόκριση."

2) "Πιστεύω ότι η ατμόσφαιρα ανάμεσα στους παίκτες είναι το σήμα κατατεθέν του παιχνιδιού. Εκτός του ότι σου δίνεται η ευκαιρία να διασκεδάσεις μαζί με άλλα άτομα, μπορείς ακόμα να κάνεις στενή παρέα με ορισμένους παίκτες και να γνωριστείτε καλύτερα στο πλαίσιο μιας ευγενούς άμιλλας."

3) "Αν και πιστεύω ότι το παιχνίδι αυτό καθ' εαυτό δεν έχει να ζηλέψει σε τίποτα τους ξένους servers, θα ήθελα ωστόσο να δω στο site του παιχνιδιού κάποια απαραίτητα στατιστικά στοιχεία που αφορούν στον τρόπο διεξαγωγής του game καθώς και μια κατάταξη των παικτών από τον καλύτερο στον λιγότερο καλό."

Ονομα: Ζωή Μαρμαρά,
Nickname: Bezalel

1) "Το T4C είναι σίγουρα ένα πολύ ωραίο παιχνίδι και πιστεύω ότι δίνει στο χρήστη αρκετά μεγάλη ελευθερία κινήσεων. Αν και η πείρα μου στα RPG games είναι μικρή (ωστόσο έχω παίξει ένα παρεμφερές game, το Diablo), ειδικά στον τομέα των γραφικών έχει γίνει τρομερή δουλειά από τους προγραμματιστές."

2) "Αυτό που λείπει μέχρι στιγμής από το παιχνίδι και θα ήθελα να δω είναι η δημιουργία ελληνικών guilds παικτών. Σχεδόν όλοι οι ξένοι servers διαθέτουν guilds, γιατί όχι κι εμείς λοιπόν;"

κοινό δεν είναι ιδιαίτερα μεγάλη.

Θα ήταν παράλειψη αν από τους ανωτέρω χρήστες δεν ξεχωρίζαμε εκείνους που, καταβάλλοντας τιτάνιες προσπάθειες και πάντα κάτω από το άγρυπνο (κυριολεκτικά!) βλέμμα των GameOps, έχουν κατορθώσει να φτάσουν σε μεγάλα levels και να διακριθούν. Ετσι, λοιπόν, μέχρι στιγμής σε level ανώτερο του 8 έχουν φτάσει πέντε χρήστες, μεταξύ των οποίων ξεχωρίζουν nicknames όπως αυτά των Kokoloco, Esseas, Armsmaster, Ioannis αλλά και πολλοί άλλοι. Keep up the good work, guys!

Ενα σημαντικό χαρακτηριστικό του T4C, το οποίο είμαστε υποχρεωμένοι να αναφέρουμε, αφού το ζητάτε αρκετοί από εσάς, είναι η δυνατότητα Pk, δηλαδή το να μπορεί κάποιος παίκτης να σκοτώσει κάποιον άλλο. Ισως βέβαια ορισμένοι από εσάς να μην συμφωνούν και τόσο με αυτή τη λειτουργία, όμως θεωρήσαμε ότι ένας κόσμος "όμορφος, αγγελικά πλασμένος" αποτελεί μάλλον ουτοπία, οπότε μοιραία κάποια στιγμή είναι δυνατό ένας παίκτης να παίξει

THE 4th COMING

BUGS & LAG

Αν και το παιχνίδι τρέχει σε τοπικό server, και ως εκ τούτου το lag θα έπρεπε να κυμαίνεται σε χαμηλά επίπεδα, εντούτοις υπήρξαν στιγμές (κυρίως τις βραδινές ώρες) που παρατηρήθηκε σημαντική καθυστέρηση. Η καθυστέρηση αυτή ΔΕΝ οφείλεται στον server αυτόν καθ' εαυτό αλλά στον αυξημένο αριθμό χρηστών που βρίσκονται on-line εκείνη τη στιγμή καθώς και στο πρόγραμμα του client. Δυστυχώς, η διαχείριση μνήμης που κάνει ο client του παιχνιδιού είναι επιεικώς απαράδεκτη, γεγονός που οδηγεί σε σοβαρότατα προβλήματα ταχύτητας. Τη στιγμή που θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές το πρόβλημα αναμένεται να έχει λυθεί, καθώς θα έχει ήδη γίνει upload στον server η έκδοση 1.06 του παιχνιδιού, που βελτιώνει το πρόγραμμα του client, προς αποφυγή οποιωνδήποτε προβλημάτων ταχύτητας έχουν ανακύψει.





το ρόλο του "κακού" της υπόθεσης. Για να μπορέσετε λοιπόν να σκοτώσετε κάποιον παίκτη, θα χρειαστεί να έχετε level ανώτερο του 7 και η μέγιστη διαφορά levels από το υποψήφιο θύμα σας να είναι 3. Αυτό σημαίνει ότι π.χ. ένας παίκτης με level 20 μπορεί να σκοτώσει παίκτες με levels από 17 έως 23. Προσοχή, όμως: Ενας παίκτης με level 9 μπορεί να σκοτώσει άλλους με levels 7-12 και όχι 6-12 (το 7 είναι το minimum safe level, ως το οποίο κανένας δεν μπορεί να σας αγγίξει).

Τέλος, αξίζει να αναφέρουμε ότι, όταν ένας παίκτης πεθάνει από κάποιο monster, χάνει το 5% των XPs που διαθέτει καθώς και το 10% των αντικειμένων του inventory του (βέβαια, είναι επίσης πιθανό να μη χάσει κανένα αντικείμενο). Αντίθετα, αν κάποιος παίκτης σκοτωθεί από παίκτη, σε αυτή την περίπτωση χάνει 1% από τα XPs του καθώς και 2% από τα αντικείμενα που μεταφέρει.



CHARACTER ATTRIBUTES

Πολλές είναι και οι απορίες των παικτών όσον αφορά στα attributes του χαρακτήρα τους. Αν και στο άρθρο του παιχνιδιού τονίζω με έμφαση το γεγονός ότι η δημιουργία ενός νέου χαρακτήρα πρέπει να προσεχτεί ιδιαίτερα, φαίνεται ότι κάποιοι απάντησαν στις τέσσερις βασικές ερωτήσεις όπως τους ήρθε εκείνη την ώρα, με αποτέλεσμα για άλλη μία φορά να την πληρώνει ο GameOp, που ακούει διάφορα παράπονα, όπως: "τα attributes μου είναι χαμηλά", "τα levels δεν ανεβαίνουν" και άλλα τέτοια ωραία. Καταρχήν, πρέπει να σημειώσω ότι είναι πρακτικά ΑΔΥΝΑΤΟΝ για κάποιο χαρακτήρα να έχει υψηλά στατιστικά σε ΟΛΑ τα attributes του, διαφορετικά όλοι οι χαρακτήρες θα ανέβαιναν levels σε χρόνο dt. Αντίθετα, οι απαντήσεις στις αρχικές ερωτήσεις στο character creation καθορίζουν τα ισχυρά attributes του χαρακτήρα, στα οποία θα χρειαστεί να βασιστεί προκειμένου να βελτιωθεί και να μάθει skills ή spells. Από εκεί και πέρα, σε κάθε νέο level ο χαρακτήρας-παίκτης θα κληθεί να πάρει σημαντικές αποφάσεις, όπως το ποια attributes να ανεβάσει και ποια να αφήσει για αργότερα. Η απάντηση λοιπόν είναι απλή: Θα χρειαστεί να δώσετε βάση στα ισχυρά attributes σας σε πρώτη φάση και, αν νομίζετε ότι μπορείτε να προσθέσετε κάποιον έξτρα πόντο σε ένα δευτερεύον attribute (με τη λογική ότι μακροπρόθεσμα θα έχετε κέρδος από αυτό), κανετέ το!

Αυτό που χρειάζεται να προσέξετε είναι ότι δεν μετρά τόσο το γεγονός ότι θέλετε να ανεβείτε levels για να ισχυροποιήσετε το χαρακτήρα σας όσο το ΠΩΣ θέλετε να τον ισχυροποιήσετε. Εξηγώ ευθύς αμέσως: Αν επιθυμείτε να μάθετε κάποιο spell/skill και δεν διαθέτετε ακόμα τα απαιτούμενα requirements, τότε το πρώτο μέλημά σας μόλις ανεβείτε επίπεδο θα πρέπει να είναι το ανέβασμα των attributes που αφορούν στο συγκεκριμένο spell/skill. Αν, πάλι, χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε κάποιο όπλο ή armor, θα πρέπει και πάλι να δώσετε βαρύτητα στα συγκεκριμένα attributes που έχουν να κάνουν με αυτό. Μην πελαγοδρομείτε, λοιπόν, αλλά προγραμματίστε τις ενέργειές σας. Και μια τελευταία συμβουλή: Αν δείτε ότι για να ανεβάσετε ένα attribute προκειμένου να φορέσετε/εξοπλιστείτε κάποιο αντικείμενο ή να μάθετε ένα skill/spell χρειάζεται να ανεβείτε 3-4 επίπεδα, τότε καλό είναι να μην το κάνετε, εκτός αν είναι απολύτως απαραίτητο. Από το 7-8 level και μετά τα experience points ανεβαίνουν αρκετά δύσκολα, έτσι είναι δυνατό να



GAMES FAIR 1999 & T4C

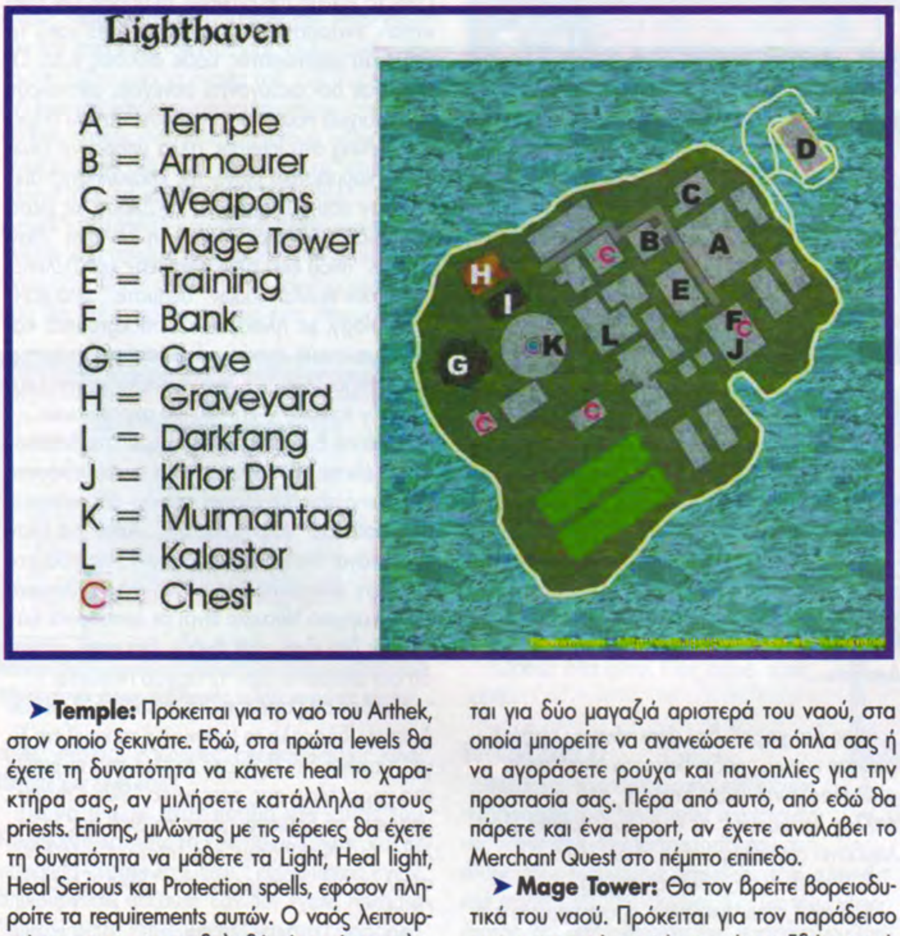
Στο πλαίσιο του φετινού Games Fair, της μεγάλης αυτής γιορτής των παιχνιδιών στρατηγικής και φαντασίας, το 4th Coming θα δώσει βροντερό "παρών", καθώς θα υπάρξει ξεχωριστή παρουσίαση του παιχνιδιού για όσους ενδιαφέρονται να εισέλθουν στον εκπληκτικό κόσμο του αλλά δεν το έχουν αποτολμήσει ακόμα. Περιμένουμε λοιπόν στο stand του 4th Coming στο Games Fair όλους εσάς που ήδη παίζετε on-line, για να συναντηθούμε και να γνωριστούμε από κοντά, καθώς επίσης όλους όσοι ενδιαφέρεστε να μάθετε περισσότερα για το παιχνίδι. Το 7ο Games Fair θα διεξαχθεί στο ξενοδοχείο "President" στις 11 και 12 Δεκεμβρίου 1999, από τις 10 το πρωί έως τις 10 το βράδυ. Be there!



έχετε ξοδέψει ανώφελα attribute points για κάτι που δεν έχετε καταφέρει ακόμα, ενώ θα μπορούσατε κάλλιστα να είχατε βελτιώσει κάποια άλλη ικανότητά σας.

ΠΕΡΙΠΛΑΝΗΣΗ ΣΤΗ LIGHTHAVEN

Η Lighthaven σίγουρα δεν χρειάζεται συστάσεις, καθώς είναι η πρώτη πόλη που συναντάτε. Ας δούμε όμως κάποια σημαντικά μέρη και NPC's που μπορείτε να βρείτε εδώ:



➤ **Temple:** Πρόκειται για το ναό του Arthek, στον οποίο ξεκινάτε. Εδώ, στα πρώτα levels θα έχετε τη δυνατότητα να κάνετε heal το χαρακτήρα σας, αν μιλήσετε κατάλληλα στους priests. Επίσης, μιλώντας με τις ιέρειες θα έχετε τη δυνατότητα να μάθετε τα Light, Heal light, Heal Serious και Protection spells, εφόσον πληροίτε τα requirements αυτών. Ο ναός λειτουργεί και ως sanctuary, δηλαδή μέρος όπου τηλεμεταφέρεστε αυτόματα όταν "πεθάνετε" σε κάποια μάχη (ουσιαστικά δεν πεθαίνετε αλλά τηλεμεταφέρεστε στο ναό, λόγω του Gem of Destiny που υπάρχει μόνιμα στο inventory σας).

➤ **Armourer, Weapons Store:** Πρόκειται για δύο μαγαζιά αριστερά του ναού, στα οποία μπορείτε να ανανεώσετε τα όπλα σας ή να αγοράσετε ρούχα και πανοπλίες για την προστασία σας. Πέρα από αυτό, από εδώ θα πάρετε και ένα report, αν έχετε αναλάβει το Merchant Quest στο πέμπτο επίπεδο.

➤ **Mage Tower:** Θα τον βρείτε βορειοδυτικά του ναού. Πρόκειται για τον παράδεισο των απανταχού υποψήφιων μάγων. Εδώ μπορείτε να μάθετε τα εξής spells: fire dart, stone shard, poison, ice shard, flaming arrow, poison arrow, shatter. Για τα πρώτα levels συνιστάται ανεπιφύλακτα το fire dart (req: 15 Wis, 21 Int).

➤ **Training, Murmantag:** Το training ground θα βρείτε ακριβώς νότια από το ναό. Εδώ μπορείτε να μάθετε τα stun blow και powerfull blow skills. Ο Murmantag, από την άλλη, είναι ένας φιλικός troll (!), που συναντάτε στο σιντριβάνι της πόλης και ο οποίος θα σας βοηθήσει μετά χαράς να κάνετε train το attack skill σας (πάντα με το αζημίωτο, εννοείται...).

➤ **Bank:** Η τράπεζα της Lighthaven ουσιαστικά λειτουργεί από ένα άτομο, που θα βρείτε ανατολικά του ναού στο ίδιο κτίριο με τον Kirlor Dhul, τον άρχοντα της πόλης. Αν και πολλοί υποστηρίζουν ότι είναι δυνατό να κλέψεις την τράπεζα (!), κάτι τέτοιο δεν έχει αναφερθεί μέχρι στιγμής!

➤ **Darkfang:** Ο ήμερος δράκος Darkfang (τι άλλο θα ακούσουμε....), αν και λίγο αγενής, θα προσφερθεί να σας βοηθήσει στα πρώτα επίπεδα του χαρακτήρα σας, χρησιμοποιώντας τις healing ικανότητές του καθώς και δίνοντάς σας λίγα χρήματα. Από αυτόν επίσης παίρνετε το Tomb Raider Quest (καμία σχέση με τη Lara, πάντως - κρίμα...).

➤ **Kirlor Dhul:** Ο άρχοντας της Lighthaven φαίνεται ότι αντιμετωπίζει προβλήματα με τις επιδρομές των goblin και των brigands έξω από την πόλη. Μόλις φτάσετε στο level 5, θα σας προσφέρει την ευκαιρία να αποδείξετε τις ικανότητές σας αναλαμβάνοντας το περίφημο Merchant's Quest !

Ηρθε όμως η στιγμή να σας αφήσουμε για αυτό το μήνα. Επιφυλασσόμαστε για τη συνέχεια των άρθρων όσον αφορά στο 4th Coming (Θεού θέλοντος και αρχισυντάκτου επιτρέποντος), αφού υπάρχουν ακόμα άπειρα θέματα προς ανάλυση. Μέχρι την επόμενη φορά, λοιπόν, προσέχετε τα dungeons. Ποτέ δεν ξέρετε τι κρύβεται στην επόμενη γωνία...

PC

ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ SITE ΤΟΥ T4C

Στη διεύθυνση www.t4c.gr, όπου -ως γνωστόν- βρίσκεται το ελληνικό site του παιχνιδιού, έχετε τη δυνατότητα να αντλήσετε ορισμένες επιπλέον πληροφορίες που αφορούν στο παιχνίδι, όπως τις απαιτήσεις του συστήματος που θα χρειαστείτε προκειμένου να χαρείτε απρόσκοπτα την περιπλάνησή σας στα σκοτεινά dungeons του παιχνιδιού, τους τύπους των τεράτων που θα συναντήσετε καθώς και ορισμένα επιπλέον στατιστικά στοιχεία που αφορούν στα experience και τα levels των 10 πρώτων Ελλήνων παικτών.

Επίσης, ιδιαίτερης αναφοράς χρήζει το forum που θα βρείτε στο site, στο οποίο όλοι οι παίκτες (και όχι μόνο) που συμμετέχουν στο T4C μπορούν ελεύθερα να εκφράζουν τις απόψεις τους και τις απορίες τους σχετικά με το παιχνίδι. Επίσης, εκτός των άλλων εδώ θα βρείτε σημαντικές ανακοινώσεις από τον administrator ή τους GameOps του παιχνιδιού, οι οποίες αφορούν σε διάφορα special events-quests και γενικότερα σε οτιδήποτε σημαντικό σχετικά με τον τρόπο ομαλής διεξαγωγής του παιχνιδιού.

Επιπλέον, στα links "Γωνία Χρηστών" και "Downloads" θα βρείτε αντίστοιχα το ελληνικό manual του παιχνιδιού καθώς και το πρόγραμμα client που θα χρειαστείτε για να τρέξετε το game (για όσους δεν το έχουν προμηθευτεί ήδη από το συνοδευτικό CD του τεύχους Οκτωβρίου). Ακριβώς επειδή το ελληνικό T4C site βρίσκεται σε περίοδο συνεχούς ανανέωσης, συνιστάται να το επισκέπτεστε συχνά, ώστε να ενημερώνεστε έγκυρα για οποιεσδήποτε αλλαγές συμβαίνουν στο παιχνίδι και επηρεάζουν άμεσα τη λειτουργία του. Αναμένουμε με αγωνία τις δικές σας απόψεις. Happy surfing!

NEOPLANET
Ο νέος και φιλόδοξος browser

Ολα έρεαν ομαλά στο ηλιακό σύστημα του Internet software. Αλλοι πλανήτες συμβίωναν και ανέχονταν ο ένας τον άλλον, ενώ άλλοι ανταγωνίζονταν για το ποιος θα έχει περισσότερο χώρο στον Ηλιο (βλ. Internet Explorer vs Netscape). Πολλοί επίδοξοι πλανήτες προσπαθούσαν να κλέψουν λίγο από το -ας το πούμε- μονοπώλιο των ανταγωνιστών. Ωσπου, ξαφνικά, ένας φιλόδοξος browser μπαίνει στο κυνήγι του θησαυρού με πολλές ελπίδες και μέλλον. Το όνομα αυτού... NeoPlanet.

Του Στέφανου "MAN50N" Μανούκα
MAN50N@mail.com



Διαλέγοντας από τις πολλές κατηγορίες skins του Δικτύου.

Ολοι μας, θέλοντας και μη, πορευόμαστε στις Internetικές περιπλανήσεις μας με τους δύο κυρίαρχους Internet browsers. Αυτοί λοιπόν δεν κάνουν τίποτε άλλο από το να προσπαθούν να αποκτήσουν όσο το δυνατόν περισσότερους χρήστες, χωρίς όμως να προσφέρουν κάτι το ουσιαστικά διαφορετικό.

Τι θα λέγατε, λοιπόν, να καλωσορίσετε έναν νέο και φιλόδοξο παίκτη, που ελπίζει να μπει ανάμεσα στους δύο ανταγωνιστές αποδεικνύοντας στην πράξη πως η παροιμία "στους δύο τρίτους δεν χωρεί" δεν είναι πάντοτε ορθή; Κυρίες και κύριοι, υποδεχθείτε τον NeoPlanet.

Ο Neo είναι ένας browser που συνδυάζει πολλές λειτουργίες σε ένα μόνο προϊόν. Περιλαμβάνει συγκεκριμένα τα ακόλουθα:

1. Web Browser + Skin changing
2. E-mail client (με όποιο πρόγραμμα κι εάν έχετε).
3. Instand Messaging + Chating (με τη λειτουργία NetClubs που θα δούμε παρακάτω)
4. Search Engine (σε συνεργασία με τη γνωστή και πολύ καλή Lycos)
5. NeoPlanet Channels

NEOPLANET: Ο BROWSER-ΦΙΔΙ ΠΟΥ ΑΛΛΑΖΕΙ "ΔΕΡΜΑΤΑ"

Ενα πρωτοποριακό στοιχείο που ενσωματώνει ο Neo είναι η αλλαγή του interface από τον ίδιο το χρήστη. Αυτό γίνεται με τη βοήθεια των skins. Οσοι γνωρίζετε τα skins του διασημότερου MP3 player, του WinAmp, τότε ξέρετε με τι έχουμε να κάνουμε. Για όσους από εσάς δεν τα γνωρίζετε, ήρθε η ώρα να τα μάθετε, γιατί έχουν μπει για τα καλά στη ζωή μας.

Τα skins δεν είναι τίποτε άλλο από μικρά σε μέγεθος αρχεία που μορφοποιούν το interface του browser. Προσθέτουν δηλαδή γραφικά και ήχους από διάφορα θέματα (themes). Αλλάζουν το χρώμα του browser, τη μορφή των πλήκτρων, ενσωματώνουν animated gifs κατά τη διάρκεια φορτώματος κάθε σελίδας κ.λπ. Οι ήχοι, που δεν ακούγονται συνέχεια, αποτελούν ένα στοιχείο που σπάει τη μονοτονία του βαρετού surfing στο Internet, αλλά μπορεί να θεωρηθεί κουραστικό (λόγω της επανάληψης) από κάποιον που χρησιμοποιεί το Δίκτυο ως μέσο εργασίας. (Φυσικά, υπάρχει η επιλογή "Play sounds" όπου εκεί τους αφαιρείτε εάν θέλετε.) Υπάρχουν πολλών ειδών "δέρματα", από sci-fi technology, με ηλεκτρονικά backgrounds και βιομηχανικούς ήχους, μέχρι anime χρώματα και manga sounds. Οπως καταλαβαίνετε, καλύπτουν τα γούστα και του πιο ακραίου user.

Τα skins διατίθενται ελεύθερα στο Internet (αυτό έλειπε) και μπορείτε να τα κατεβάσετε μόνο από τον NeoPlanet και όχι από κάποιον άλλο browser (π.χ. Netscape). Αυτό για έναν απλό λόγο: Με το που αρχίζετε να κατεβάζετε ένα skin, τότε αυτόματα ο Neo ψάχνει (λογικά) εάν το αρχείο Neo.exe είναι σε λειτουργία. Εάν δει πως δεν είναι, τότε βγάζει ένα error μήνυμα ότι δεν μπορεί να βρει το αρχείο Neo.exe.

Εάν δεν σας αρέσουν τα available skins του Δικτύου (δύσκολο το βρίσκω), ή τα νομίζετε λίγα, ή ακόμη δεν βρήκατε το skin που ταιριάζει στο χαρακτήρα σας, τότε με το "Skin Creator" μπορείτε να δημιουργήσετε τα δικά σας (η σελίδα του NeoPlanet στο Internet σας δίνει αναλυτικές οδηγίες με το "Skin Creation Guide").

Τέλος, για να δείτε τα skins που έχετε διαθέσιμα προς "ενδυμασία", πατήστε το πλήκτρο "skins" στην μπάρα εργασίας του browser και τα έχετε μπροστά σας. Καλοφόρετα... (Δείγμα εντυπωσιακών skins στο ένθετο του παρόντος άρθρου.)

NETCLUBS... ΕΝΑΣ ICQ-CLONE ΣΤΟΝ BROWSER ΣΑΣ

Οποιος Net-user σέβεται τον εαυτό του έχει στον υπολογιστή του το πασίγνωστο free software της Mirabilis. Φυσικά, ο λόγος για το ICQ. Ενας κλώνος, λοιπόν, του δημοφιλέστατου αυτού προγράμματος είναι ενσωματωμένος στην έκδοση 5.0 του Neo και έχει ως σκοπό του τη real-time επικοινωνία σας με φίλους, γνωστούς ή... αγνώστους (έχουν φυσικά NeoPlanet στο μηχάνημά τους).

Μπαίνοντας πρώτη φορά στο NeoClubs, πρέπει να δώσετε κάποια στοιχεία (nickname, e-mail address και password) που γνωστοποιούνται αυτόματα στους υπόλοιπους users, για να έχετε κάποιο "profile" (φυσικά το password είναι για εσάς και μόνο για εσάς). Κάνοντας connect, λοιπόν, μπορείτε να δείτε τα ανοιχτά rooms και δίπλα το θέμα που συζητούν (το γνωστό topic). Εάν θέλετε, βάζετε στην επιλογή "Search rooms" το θέμα που ψάχνετε (π.χ. Begginers) και αυτόματα έχετε μπροστά σας τα clubs που έχουν topic την επιλογή σας. Εάν όμως είστε fan των "1 on 1" συζητήσεων (βλ. GreekKamaki), τότε click-άρετε το "Search Users" και θα δείτε όλους τους users (ανά 20άδα) του NeoPlanet και κατ' επέκταση του Netclubs. Πολύ καλό είναι το ότι, δίπλα από το όνομα του user, μπορεί να δει κάποιος εάν είναι on-line ή off-line. Εάν είναι on-line, κάνετε ένα click στο όνομά του και θα ανοίξει ένας διάλογος που έχει τις επιλογές "Send instand message", "Send file", "Send page" κ.λπ. Με το που θα στείλετε, για παράδειγμα, ένα μήνυμα σε κάποιον, τότε αυτόματα θα αναβοσβήσει στην Taskbar του ένα εικονίδιο που θα τον ενημερώνει πως έχει μήνυμα. Ετσι



Μπορεί να είναι σταθερός αλλά μερικές φορές...

απλά γίνονται γνωριμίες, σχέσεις, φιλίες κ.λπ. (Βγείτε και λίγο έξω!).

Για να μπείτε στον κόσμο των clubs του NeoPlanet πατήστε το εικονίδιο "Clubs" και εν συνεχεία "Login to Clubs" εάν φυσικά έχετε δημιουργήσει account. Εάν δεν έχετε, πατήστε "Clubs" μετά "Preferences" και στο παράθυρο που θα εμφανιστεί επιλέξτε "Account Settings".

CHANNELS

Η επιλογή Channels δεν είναι τίποτε άλλο από μία συλλογή φακέλων που περιέχουν διάφορα sites πολλών κατηγοριών. Για παράδειγμα, δώστε click στον φάκελο "News" στην επιλογή με τα channels, που βρίσκετε στο δεξί μέρος του browser και δείτε αυτόματα μια νέα μπάρα να εμφανίζεται, ακριβώς κάτω από την address bar, με διάσημα sites του Δικτύου που ασχολούνται με τις ειδήσεις και τα καθημερινά νέα του κόσμου. Εσείς δεν έχετε παρά να κάνετε απλά ένα click στο site της αρεσκείας σας και είστε εκεί. Γρήγορα και χωρίς κόπο.

Ενα πρωτοποριακό στοιχείο που ενσωματώνει ο Neo είναι η αλλαγή του interface από τον ίδιο το χρήστη. Αυτό γίνεται με τη βοήθεια των skins.

Οι κατηγορίες που καλύπτει είναι πάρα πολλές: από Shopping μέχρι Games, από Travel μέχρι Cars και πολλές άλλες. Μπορείτε και εδώ να ανανεώσετε (import από το site του NeoPlanet), να προσθέσετε (add) ή να αφαιρέσετε (delete) κανάλια. Για να τα κάνετε όλα αυτά πατήστε το πλήκτρο "Channels" στην μπάρα εργασίας και στη συνέχεια "Channel Designer". Θα εμφανιστεί ένα φιλικότατο και εύχρηστο menu που σας δίνει τον απόλυτο έλεγχο των καναλιών σας. Δεν πιστεύω να σας προβληματίσει καθόλου.

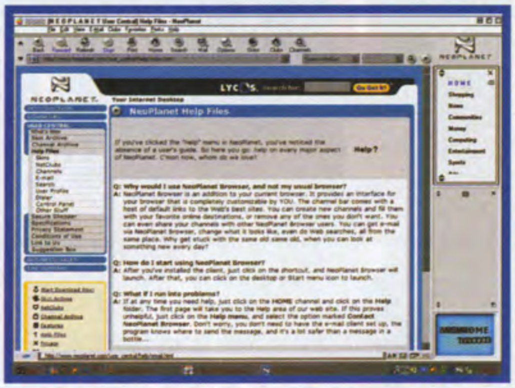
Ωραία όλα αυτά. Πώς πάμε, όμως, από...

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ;

Βρέθηκα προ ευχάριστης εκπλήξεως τεστάροντας τον NeoPlanet στον τομέα της ταχύτητας. Η ανωτερότητά του από όλους τους υπόλοιπους browsers ήταν εμφανής στο φόρτωμα κάθε σελίδας. Για να γίνω κατανοητός, θα σας αναφέρω ένα παράδειγμα. Στις 11:00 π.μ., φορτώνοντας τη σελίδα της Blizzard (www.blizzard.com) με τον NoePlanet 5.0 και τον Netscape Communicator 4.6, είδα μεγάλη διαφορά υπέρ του NeoPlanet. Το τεστάρισμα έγινε επίσης στις σελίδες της Sierra, της AltaVista και της Otenet. Πάλι το ζύγι έγειρε πανηγυρικά προς το μέρος του Neo. (Συγκρίνετε κι εσείς και πείτε μας τις επιδόσεις και τα σχόλιά σας.)

Ενα επιπλέον στοιχείο που περιλαμβάνει ο Neo και που ίσως -τονίζω τη λέξη ίσως- επιταχύνει κι άλλο τον εν λόγω Internet browser δεν είναι άλλο από το "Modem Booster". Τι είναι αυτό; Δεν είναι τίποτε άλλο από ένα εύχρηστο tool που -όπως ισχυρίζεται η εταιρία- boostάρει το modem και κατ' επέκταση το Internet. Δεν μπορώ να πω, σίγουρα ακούγεται σαν κάτι το εντυπωσιακό που έλειπε από το Internet software γενικότερα. Ο τρόπος για να το θέσετε σε λειτουργία είναι απλός: Πατήστε Options από την μπάρα εργασίας, στο παράθυρο που θα εμφανιστεί κάνετε κλικ στο "Modem Booster" και μετά επιλέξτε "Oprimize my settings for Internet access via modem". Θα σας ενημερώσει ότι θα λειτουργήσει μετά το reboot του υπολογιστή σας και όχι μετά το restart browser.

Σας αναφέρω, τέλος, πως προσπάθησα πολύ αυτό το tool, αλλά δεν είδα καμία (εμφανή) διαφορά από πριν. Δοκιμάστε το κι εσείς και... εδώ είμαστε για τις εντυπώσεις σας!



Help Files στην ιστοσελίδα του NeoPlanet. Οργάνωση is my middle name.

ΤΕΛΙΚΑ, ΑΞΙΖΕΙ;

Ο φιλόδοξος NeoPlanet αξίζει την προσοχή σας με το παραπάνω. Περιέχει κάποια πρωτότυπα και έξυπνα feautures, δεν ξέρω όμως εάν είναι ικανός να ξεπεράσει τα μεγαθήρια του χώρου. Ο χρόνος θα δείξει, θα μου πείτε...

ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΚΑ SKINS ΤΟΥ NEOPLANET





ΤΑ PCs ΠΑΝΕ CINEMA!

"Σχέσεις στοργής" ανάμεσα σε υπολογιστές και Χόλιγουντ

Η έκρηξη στην εξέλιξη της Πληροφορικής που παρατηρείται τα τελευταία χρόνια δεν άφησε αδιάφορη ούτε την έβδομη τέχνη. Οι υπολογιστές, είτε ως εργαλείο για παραγωγή ειδικών εφέ είτε ως θεματολογία και πηγή έμπνευσης, έχουν κάνει αισθητή την παρουσία τους στον αστραφτερό κόσμο του κινηματογράφου. Οι νέες τεχνολογίες πλέον αποτελούν μέρος του πολιτισμού μας, γεγονός που αποτυπώνεται στα καρέ όλο και περισσότερων ταινιών.

Του Βαγγέλη Αλευρίτη



Ηταν αρχές του '80 όταν δειλά δειλά ξεκίνησαν να κάνουν την εμφάνισή τους ταινίες επηρεασμένες από τον, πρωτόγονο τότε, κόσμο των computers. Χαρακτηριστικότερες υπήρξαν δύο ταινίες-σταθμοί στην εξέλιξη της επιστημονικής φαντασίας στον κινηματογράφο: το "TRON" και το "War Games" (Παιχνίδια Πολέμου). Το TRON (1982 - Walt Disney) προσέγγισε με αρκετή φαντασία και πρωτοτυπία τον κυβερνοχώρο, παρουσιάζοντας μια εναλλακτική πραγματικότητα, την ηλεκτρονική, όπου ζουν τα πλάσματα της ενέργειας και του φωτός. Εκεί, ο πρωταγωνιστής Jeff Bridges δίνει τη μάχη του για να ανατρέψει την κυριαρχία ενός πανίσχυρου δυνάστη υπολογιστή. Για πρώτη φορά, μάλιστα, συνδυάστηκαν πραγματικές λήψεις με computer graphics, ώστε να αποδοθεί πειστικότερα ο παράλληλος ηλεκτρονικός κόσμος. Ενας κόσμος σκοτεινός και αποκρουστικός, που αποτύπωνε τις πρώτες επιφυλάξεις της κοινωνίας του '80 για τη ραγδαία ανάπτυξη της Πληροφορικής. Ο φόβος της δημιουργίας μιας μηχανής ισχυρότερης από τον ίδιο τον άνθρωπο απασχόλησε κατά καιρούς αρκετά κινηματογραφικά έργα, με τελευταίο το "Matrix". Είναι, άραγε, αυτό εφικτό, κι αν ναι, το εν λόγω κατασκεύασμα θα προσπαθήσει να επιβληθεί στο ανθρώπινο είδος ή απλώς θα αποτελέσει σύμμαχο στην εξέλιξη του πολιτισμού; Οι υπολογιστές - εξουσιαστές δεν έπαψαν ποτέ να στοιχειώνουν τη φαντασία των μελλοντολόγων αλλά και των απλών ανθρώπων, που αντιμετωπίζουν με καχυποψία τον όρο-όραμα "απεριόριστες δυνατότητες". Αλλωστε το ηλεκτρονικό φακέλωμα είναι μια πρώτη γεύση της πιθανότητας να γίνουμε μάρτυρες μιας τόσο ζοφερής εξέλιξης...

Ρεαλιστικότερη ήταν η προσέγγιση της χιλιοπαιγμένης από την ελληνική τηλεόραση ταινίας "War Games" (MGM). Ενας έφηβος, έχοντας ανακαλύψει τι σημαίνει hacker, κάνει φιγούρα στη συμμαθήτριά του διεισδύοντας σε κάθε είδους κρατική υπηρεσία, μέχρι που μπαίνει στον computer του αμερικανικού Πενταγώνου. Εκεί ξεκινάει άθελά του την αντίστροφη μέτρηση για τον Γ' Παγκόσμιο Πόλεμο. Ευτυχώς, όπως κάθε αξιοπρεπής hacker, κατορθώνει και μπαλώνει τα bugs της αμυντικής μηχανής των Ηνωμένων Πολιτειών (όχι, ο Bill Gates δεν συμμετέχει στην πλοκή!). Διάχυτη είναι η εντύπωση πως ακόμα και ένας πιτσιρικάς με ένα πληκτρολόγιο μπορεί να τινάξει στον αέρα όλον τον πλανήτη. Καυτηριάζονται τα τρωτά σημεία της πλήρους παράδοσης στις νέες τεχνολογίες. Καταρρίπτεται ο μύθος της αλάνθαστης τεχνητής νοημοσύνης, ενώ τονίζεται πως ό,τι έχει να κάνει με υπολογιστές και δίκτυα είναι σε μεγάλο ποσοστό ανασφαλές και εκτεθειμένο σε όποιον έχει τις γνώσεις να σπάσει δύο-τρεις κωδικούς. Με έκπληξη παρατηρούμε πως από τότε μέχρι σήμερα δεν έχουν αλλάξει και πολλά σε αυτόν τον τομέα, με αποτέλεσμα η ταινία να παραμένει επίκαιρη.

HACKERS & INTERNET ΣΤΗ ΜΕΓΑΛΗ ΟΘΟΝΗ

Η πραγματική έκρηξη όμως στην παραγωγή ταινιών που σχετίζονται με PC έγινε παράλληλα με την ταχύτατη εξάπλωση του Internet τη δεκαετία του '90. Το Δίκτυο άρχισε να μπαίνει στην καθημερινότητα εκατομμυρίων ανθρώπων και ήταν επόμενο να αποτελέσει πόλο έλξης σεναρίων επιστημονικής φαντασίας. Σε συνδυασμό με την ανεξέλεγκτη δράση των hackers, το Internet κέντρισε τη φαντασία των σεναριογράφων. Κάθε αξιοπρεπής ταινία δράσης,



Ο computer-πρωταγωνιστής της ταινίας "War Games", όπως βλέπετε, ήθελε το δικό του δωμάτιο!

λοιπόν, απέκτησε το χαρακτήρα του παντοδύναμου hacker, αρχικά ως κομπάρσου κι έπειτα ως πρωταγωνιστή. Κάτι σαν μάγος του Μεσαίωνα, ο χαρακτήρας αυτός αναλαμβάνει στην πλειονότητα των ταινιών να κάνει τα αδύνατα δυνατά. Σε έναν κόσμο όπου τα πάντα περνούν μέσα από κάποια οθόνη υπολογιστή, ένας "μάγος" της Πληροφορικής είναι πάντα χρήσιμος. Αρκετές κινηματογραφικές παραγωγές εμπλουτίστηκαν με στοιχεία Πληροφορικής και hacking όπως το "Mission Impossible". Σαν από μηχανής θεός, όλο και κάποιος με γρήγορα δάχτυλα έρχεται να σώσει την κατάσταση με το keyboard του σχεδόν σε κάθε περιπέτεια.

Σιγά σιγά, ο χαρακτήρας του hacker από κομπάρσος άρχισε να κερδίζει τα φώτα του Χόλιγουντ. Η σκοτεινή και αμφιλεγόμενη προσωπικότητα ενός τέτοιου ανθρώπου γοήτευσε το κοινό και τους παραγωγούς. Η δύναμη που προσφέρει η γνώση και ο αναρχικός, αντιεξουσιαστικός χαρακτήρας του ηλεκτρονικού εγκλήματος δημιούργησαν μια εμπορική συνταγή που πρόβαλε το χώρο του hacking στο πλατύ κοινό. Οι πάνοπλοι μυώδεις ήρωες έδωσαν τη θέση τους σε απόκοσμους, μυστηριώδεις τύπους, που με το πάτημα ενός κουμπιού τινάζουν οποιοδήποτε δίκτυο στον αέρα. Αν και το γεγονός αυτό τράβηξε αρκετά περίεργα πιτσιρίκια από τις παιχνιδομηχανές στον προγραμματισμό, ηρωοποίησε κάθε "ψυχοπαθή" που γέμιζε ιούς το Διαδίκτυο.

Παράδειγμα τέτοιας ταινίας αποτελεί το φιλμ "Hackers". Ο σεναριογράφος Rafael Moreu είχε δηλώσει πως τον συνεπήρε η αφοσίωση και η εμμονή των hackers στο αντικείμενό τους. Αφού ήρθε σε επαφή με αρκετούς από αυτούς, τους παρομοίασε με καλλιτέχνες που αφιερώνονται στην τέχνη τους. Βέβαια, το

Η ταινία "Matrix" καταθέτει μια σειρά προβληματισμών σχετικά με το μέλλον της σχέσης ανθρώπου - τεχνολογίας. Διαπραγματεύεται τα όρια των αρμοδιοτήτων της Πληροφορικής, καθώς και την ιδιάζουσα ψυχολογία του hacker.

να θεωρεί κάποιος πως όλοι τους αγωνίζονται για την ελεύθερη διακίνηση της πληροφορίας είναι λίγο αφελές. Παρ' όλα αυτά η ταινία προσπάθησε να αποδώσει τις πολιτισμικές διαστάσεις του hacking σε συνδυασμό με τα ηθικά και φιλοσοφικά ερωτήματα που προκύπτουν. Η πλοκή αφορά σε ένα νεαρό ζευγάρι hackers που αγωνίζεται για να γλιτώσει από μια πλεκτάνη που στήνεται γύρω τους από τον διαβολικό Plague (η σκοτεινή πλευρά του ηλεκτρονικού εγκλήματος). Η αναρχική ιδεολογία που πλαισιώνει το χώρο αποτυπώνεται σε μια προσπάθεια πρώτης καταγραφής των επεκτάσεων αυτού του κοινωνικού πλέον φαινομένου. Τα κίνητρα και οι προθέσεις ενός hacker παραμένουν πάντοτε αμφιλεγόμενες, αν και του προβάρεται ο ηρωικός μανδύας του αγωνιστή για την κοινοκτημοσύνη στην πληροφορία. Αυτοί οι ιοί να έλειπαν μόνο...

Παράλληλα, στην ταινία "The Net" η Sandra Bullock επιχειρεί να μας πείσει πως μέσα σε μια πλήρως μηχανοργανωμένη κοινωνία ο άνθρωπος καταντά μια σειρά από bits. Το σενάριο παρουσιάζει μία ηλεκτρονική καταδίωξη που οδηγεί μια ανυποψίαστη υπάλληλο στη διαγραφή της από κάθε υπολογιστικό σύστημα, με αποτέλεσμα να χάσει την ίδια της την υπόσταση.

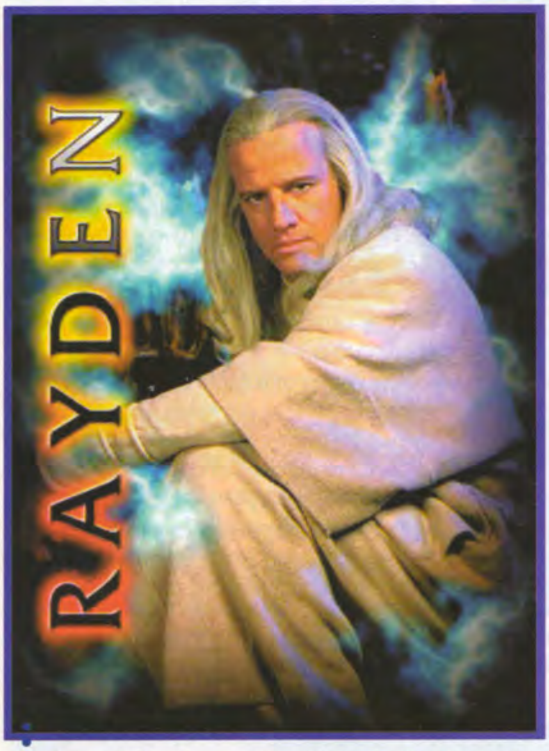
Η ΣΚΟΤΕΙΝΗ ΠΛΕΥΡΑ ΤΟΥ ΜΕΛΛΟΝΤΟΣ

Ερχόμαστε στο χαρακτηριστικότερο ηθοποιό της γενιάς των cyberpunk θρίλερ, τον Keanu Reeves. Μετά το επιτυχημένο "Johnny Mnemonic", στο οποίο υποδύθηκε έναν τύπο με data στο κεφάλι του (καλά χάθηκαν τα CD-ROMs;), ο Reeves καταλήγει στο πολύ πιο φιλοσοφημένο "Matrix". Εκεί, ενσαρκώνει τον Thomas Anderson, έναν νεαρό hacker με το ψευδώνυμο "Neo". Ο Neo αντιλαμβάνεται πως η πραγματικότητα που βιώνει όλος ο κόσμος είναι ένα εικονικό κατασκεύασμα υπολογιστών. Το σύστημα "Matrix" χρησιμοποιεί τους ανθρώπους σαν καύσιμο μιας μηχανοκρατούμενης κοινωνίας. Προβάλλει στον εγκέφαλό τους μια virtual ζωή, μέχρι που συγκροτείται μια επαναστατική ομάδα μαχητών ελευθερίας με αρχηγό τον Morpheus. Ο Morpheus (Lau-



Πρωτοποριακή ταινία, τόσο στη χρήση των computer graphics όσο και στη θεματολογία της.

ΠΑΝΕ CINEMA



Ωχ! Ο Highlander στο "Mortal Kombat"; Το joystick του λείπει!

rence Fishburne) αναγνωρίζει στο πρόσωπο του Neo τον άνθρωπο που θα απελευθερώσει την ανθρωπότητα από τη δυναστεία των υπολογιστών. Τα υπόλοιπα στη μεγάλη οθόνη...

Η ταινία "Matrix" καταθέτει μια σειρά προβληματισμών σχετικά με το μέλλον της σχέσης ανθρώπου - τεχνολογίας. Διαπραγματεύεται τα όρια των αρμοδιοτήτων της Πληροφορικής, καθώς και την ιδιάζουσα ψυχολογία του hacker. Θέτει με έναν συναρπαστικό και εμπορικό τρόπο αρκετά ερωτήματα όπως: "Ποιους τελικά ωφελεί η αχαλίνωτη και δίχως ηθικά πλαίσια εξέλιξη των Η/Υ;", "Τι είναι τελικά πραγματικό σε έναν κόσμο που όσο πάει μπλέκεται με τον virtual χώρο του Internet;". Το "Matrix" συνθέτει υπέροχα τη cyberpunk κουλτούρα με φιλοσοφικές αναζητήσεις και μελλοντολογικές ανησυχίες.

ΜΙΑ ΠΙΟ... ΕΥΘΥΜΗ ΟΠΤΙΚΗ ΓΩΝΙΑ

Εκτός από τους φασιστικούς υπερ-υπολογιστές με σαδιστικές τάσεις και εξουσιαστικές φιλοδοξίες, θέση στη μεγάλη οθόνη βρήκαν και τα κοινά PCs, καθώς και οι καθημερινές ευκολίες που παρέχουν, όπως το e-mail. Η ταινία "You 've got mail" δείχνει πως η ηλεκτρονική επικοινωνία φέρνει δύο ανθρώπους πιο κοντά, παρ' όλο που, δίχως να το γνωρίζουν, στην πραγματική ζωή ο ανταγωνισμός τους κάνει να απεχθάνονται ο ένας τον άλλο. Ο Tom Hanks και η Meg Ryan αποδεικνύουν με τον καλύτερο τρόπο πως μερικές φορές ο αποκαλούμενος "ψυχρός" κόσμος των computers είναι πολύ πιο ανθρώπινος από την ελεύθερη αγορά!

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΕΓΙΝΑΝ ΤΑΙΝΙΕΣ

Από την εποχή του Spectrum και του Amstrad ήταν σύνηθες το φαινόμενο της μεταφοράς μιας επιτυχημένης ταινίας σε παιχνίδι για υπολογιστές. Πολλοί από εσάς ίσως να θυμάστε τα θρυλικά Batman, Rambo, The hunt for Red October, Indiana Jones, καθώς και αρκετά άλλα video games που προσπαθούσαν να μεταφέρουν την ατμόσφαιρα της μεγάλης οθόνης στις "ταπεινές" τότε αναλύσεις των monitors. Από την εποχή όμως της CGA και της EGA άλλαξαν πολλά. Ο χώρος των video games άρχισε να αναπτύσσει τη δική του αυτόνομη προσωπικότητα. Δεν είναι λίγα τα παιχνίδια που απόκτησαν φανατικό κοινό και άρχισαν να εξαπλώνονται σαν μόδα. Αναπόφευκτο ήταν, λοιπόν, η εμπορικότητά τους αυτή να μην περάσει απαρατήρητη από τους κινηματογραφικούς παραγωγούς. Ειδικά στη δεκαετία του '90, που το Hollywood έμοιαζε να στερεύει από ήρωες, οι πρωταγωνιστές των computer games αποτέλεσαν πηγή έμπνευσης, μια και είχαν ήδη έτοιμο το δικό τους πιστό κοινό. Ετσι, επενδύθηκαν σεβαστά ποσά σε μεταφορές παιχνιδιών σε ταινίες, ακολουθήθηκε δηλαδή η ακριβώς αντίθετη πορεία από τη δεκαετία του '80. Αυτή η πρακτική οδήγησε στις κινηματογραφικές αίθουσες μεγάλο αριθμό gamers, κυρίως μικρότερης ηλικίας λόγω της επιλογής της θεματολογίας, η οποία προσανατολίστηκε, ως επί το πλείστον, σε beat'em up παιχνίδια. Μερικοί από τους γνωστότερους πρεσβευτές του είδους υπήρξαν οι ταινίες "Street Fighter", "Mortal Kombat" και πρόσφατα το "Wing Commander". Και μόνο το γεγονός της δημιουργίας τους, πόσο μάλλον σε συνδυασμό με την εμπορικότητά τους, αναδεικνύει τους υπολογιστές σε ένα από τα μέσα που παράγουν πλέον πολιτισμό, όσο βαρύγδουπο κι αν ακούγεται αυτό. Μπορεί οι ταινίες που δημιουργήθηκαν να μη διεκδικούν δάφνες ποιότητας, δεν παύουν όμως να αποτελούν μια αρχή για τη μεταφορά προτύπων και ιδεών από το χώρο της Πληροφορικής στο χώρο του θεάματος.

ΤΑ PCs ΣΤΗΝ ΠΑΡΑΓΩΓΗ

Οι Η/Υ δεν τροφοδότησαν μόνο τα σενάρια με σελίδες, αλλά και τα κινηματογραφικά πλάνα με εντυπωσιακά εφέ. Από τα πρώτα τους βήματα οι computers επιστρατεύτηκαν για τη δημιουργία ηχητικών και οπτικών παρεμβάσεων στις σκηνές, στις οποίες είτε οι κασκαντέρ αδυνατούσαν να αντεπεξέλθουν είτε το σενάριο επέβαλε ένα άκρως φουτουριστικό περιβάλλον. Οι σκηνοθέτες, με πρωτεργάτες τους George Lucas και Steven Spielberg, άρχισαν να φλερτάρουν τον κόσμο των bytes για να αντλήσουν μοναδικές κινηματογραφικές στιγμές.

Πρώτη ταινία που στηρίχτηκε στο μεγαλύτερο ποσοστό της σε computer graphics ήταν το "TRON", στο οποίο προαναφερθήκαμε. Εκτοτε, αρκετά φιλμ έκαναν χρήση των εργαλείων της νέας τεχνολογίας. Οι Η/Υ πρόσφεραν ανεκτίμητη βοήθεια σε σκηνές που απαιτούσαν εκρήξεις, φυσικές καταστροφές, φανταστικά πλάσματα κ.ά. Από το μοντάζ μέχρι την επεξεργασία ήχου κι από τα οπτικά εφέ μέχρι την οργάνωση του σεναρίου και των λήψεων



Επιστημονική φαντασία, cyberpunk, hacking και φιλοσοφία, όλα γίνονται ένα στον εικονικό κόσμο του "Matrix".

ΠΑΝΕ CINEMA



Τοπίο εξ ολοκλήρου κατασκευασμένο από το πακέτο δημιουργίας 3D γραφικών "Lightwave".

το PC έγινε ο πιο απαραίτητος "υπάλληλος" κάθε κινηματογραφικής παραγωγής. Χαρακτηριστικό παράδειγμα της επικράτησης των νέων τεχνολογιών απέναντι στις παραδοσιακές κινηματογραφικές τεχνικές είναι η βελτιωμένη επανέκδοση της σειράς "Star Wars", που έσπασε τα ταμεία. Η κλασική αυτή τριλογία υποβλήθηκε σε ψηφιακή επεξεργασία και προστέθηκε ήχος και εικόνα γεννημένος από υπολογιστές. Το αποτέλεσμα ήταν κάτι παραπάνω από εντυπωσιακό...

Είναι αδύνατον, βέβαια, να μιλήσουμε για computer graphics σε ταινίες δίχως να σταθούμε στο περίφημο "Jurassic Park". Μια υπερπαραγωγή που έφερε επανάσταση στο χώρο, καθώς οι πρωταγωνιστές της - οι δεινόσαυροι δηλαδή! - ήταν στην πλειονότητά τους δημιουργήματα υπολογιστών. Αναπαράχθηκαν με αξιοθαύμαστη πιστότητα οι κινήσεις, οι βρυχηθμοί και οι επιβλητικές μορφές όλου του προϊστορικού cast! Η Industrial Light and Magic ανέλαβε να δώσει πνοή στα 3D animated μοντέλα της, ώστε να σπείρουν τον "τρόμο" στους κινηματογράφους. Με τη βοήθεια του παλαιοντολόγου Jack Horner, περισσότεροι από 100 τεχνικοί της Industrial Light and Magic μόχθησαν 18 μήνες για τη δημιουργία μόλις έξι λεπτών computer animation! Παράλληλα, είχαν την ευθύνη της αρμονικής συνύπαρξης των computer graphics με τα πραγματικά μοντέλα. Επεξεργάστηκαν, επομένως, και τις λήψεις των τεράστιων μηχανικών δεινοσαύρων, ώστε να τους αποδώσουν την ίδια υφή με τα software rendered πλάσματα. Η ψηφιακή επεξεργασία ήταν απαραίτητη και για την ηχητική επένδυση της ταινίας, αφού οι ανατριχιαστικοί βρυχηθμοί των δεινοσαύρων δεν ήταν τίποτε άλλο παρά μείξη ηχογραφήσεων από κάθε είδους ζώο. Ποιος θα φανταζόταν πως τα πελώρια αυτά πλάσματα θα δανείζονταν φωνές από μαϊμούδες, δελφίνια, φίδια και κύκνους!

Χαρακτηριστικό παράδειγμα της επικράτησης των νέων τεχνολογιών απέναντι στις παραδοσιακές κινηματογραφικές τεχνικές είναι η βελτιωμένη επανέκδοση της σειράς "Star Wars", που έσπασε τα ταμεία.



Η ταινία-θρύλος στο χώρο του 3D animation δεν θα υπήρχε φυσικά χωρίς τους υπολογιστές.

JOYSTICK ΑΝΤΙ ΓΙΑ ΠΟΠ ΚΟΡΝ

Δεν είναι μόνο τα πρωτόγονα πλαστικά μοντέλα που τείνουν να αντικατασταθούν από τους υπολογιστές. Η hi-tech μόδα εξαπλώνεται και στα μέσα αποθήκευσης, με κυρίαρχο πλέον το DVD. Κάθε ταινία που σέβεται τον εαυτό της κυκλοφορεί και σε DVD, δίνοντας την ευκαιρία στις εταιρίες παραγωγής να συμπεριλάβουν στο μαγικό δισκάκι πολλά extra στοιχεία. Ετσι, σε ένα DVD βρίσκει κάποιος, εκτός από το ίδιο το φιλμ, βιογραφικά των ηθοποιών, στοιχεία για την παραγωγή, φωτογραφίες, μέχρι και σκηνές από τα γυρίσματα της ταινίας. Εντονο παρατηρείται κι εδώ, βέβαια, το φαινόμενο της πειρατείας. Φημολογείται πως σε χώρες όπως η Αγγλία και οι Ηνωμένες Πολιτείες μερικές παράνομες κόπιες ταινιών κυκλοφορούν σε DVD προτού ακόμα αυτές προβληθούν στις αίθουσες. Αυτός είναι και ο κύριος λόγος που οι κινηματογραφικοί κολοσσοί αντιμετωπίζουν με μεγάλη επιφύλαξη την ανάπτυξη τρόπων αποθήκευσης και διανομής που να σχετίζονται με τα home PCs.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Είναι προφανές πως οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές έχουν μπει για τα καλά στη ζωή μας. Αποτελούν εργαλείο και πάθος ταυτόχρονα, μέσο επικοινωνίας αλλά και μέσο δημιουργίας. Επόμενο είναι να έχουν εξελιχθεί σε συνιστώσα του σύγχρονου πολιτισμού, άρα και σε φαινόμενο άξιο μελέτης. Ο κινηματογράφος, αφού πρώτα έκανε εκτενή χρήση των computers για να διευκολύνει την παραγωγική του διαδικασία, άρχισε να ελκύεται από την κουλτούρα του Internet και τις νέες τεχνολογίες ως θεματολογία. Ο κόσμος της Πληροφορικής "λούστηκε" από τους προβολείς του Hollywood και οι μέχρι πρότινος underground χαρακτήρες του έγιναν πρωταγωνιστές. Κύριοι πόλοι έλξης έγιναν το hacking και το Internet. Ολα τα συστατικά για την τέλεια κινηματογραφική συνταγή ήταν έτοιμα. Μυστηριώδεις τύποι, παντογνώστες γκουρού, παρανοϊκοί ηλεκτρονικοί εγκληματίες, αναρχικοί hackers που αμφιταλαντεύονται ανάμεσα στο καλό και το κακό και γενικότερα το σύνολο του χώρου περίμενε σαν ανεξερεύνητη περιοχή να χαρτογραφηθεί από ευρηματικούς σεναριογράφους. Παρόν και μέλλον μπλέχτηκαν με τη βοήθεια της γέφυρας που τα ενώνει, της τεχνολογίας. Το αποτέλεσμα αφήνεται στη δική σας κρίση, αφού πρώτα ξεκουράσετε το πληκτρολόγιό σας και ανανεώσετε το ραντεβού σας μαζί του σε κάποια κινηματογραφική αίθουσα, όπου και θα πρωταγωνιστεί!

PC

GAME CL



70 **Tomb Raider 4**
Η δυναμική επιστροφή της Lara!



74 **Age of Empires 2**
Η εποχή των βασιλιάδων...



86 **Prince of Persia 3D**
Ο Πρίγκιπας έγινε... τριών διαστάσεων!



92 **Dracula**
Πάρτε σκόρδα και σταυρούς και μπείτε στον κόσμο του.



100 **Mechwarrior 3**
Ο αντίπαλος του Heavy Gear 2 κατέφθασε!



112 **Cutthroats**
Ενα παιχνίδι που προωθεί την... πειρατεία.

P O I N T S Y S T E M



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ

Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ

Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61-70
ΜΕΤΡΙΟ

Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71-80
ΚΑΛΟ

Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ

Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ

Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



96-100
ALL TIME CLASSIC

Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

UB

70 Tomb Raider 4 ....Game Preview
74 Age of Empires 2 ....Strategy
80 Rage of Mages 2.............................RPG
86 Prince of Persia 3D ....Action
92 Dracula...............................Adventure
96 Flight Unlimited 3 ....Simulation
100 Mechwarrior 3 ....Action
104 X-Beyond the Frontier.........Simulation
108 Mig-Alley ....Simulation
112 Cutthroats ....Strategy
116 Breakneck ....Simulation
120 Myst Special Edition ....Adventure

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Οπως ασφαλώς είναι γνωστό στους περισσότερους από σας, τα νέα παιχνίδια που κυκλοφορούν κάθε μήνα είναι στην κυριολεξία δεκάδες. Φυσικά, όσες σελίδες και αν διαθέσει το "PC Master", είναι αδύνατο να μπορέσει να τα καλύψει όλα με αναλυτικά reviews. Ετσι, κάθε μήνα από τη στήλη "Με δυο λόγια" θα ενημερώνεστε συνοπτικά για όλα εκείνα τα παιχνίδια που είδαν οι συντάκτες του περιοδικού και στα οποία δεν κρίναμε σκόπιμο να αφιερώσουμε αρκετές σελίδες για τη λεπτομερή παρουσίασή τους. Διευκρινίζουμε πως αυτό δεν σημαίνει αναγκαστικά πως όλα τα εν λόγω παιχνίδια είναι "δεύτερης κατηγορίας", αλλά πως δεν πιστεύουμε ότι χρειάζεται να επεκταθούμε ιδιαίτερα σε αυτά, αφήνοντας ενδεχομένως έξω από τα κεντρικά reviews κάποια άλλα, για τα οποία έχουμε πολλά να σας γράψουμε!

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς διέθεσαν τα παρακάτω καταστήματα/εταιρίες:

- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906
- Despek (πρώην Grup) Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000
- Beacon Multimedia, Γράμμου 71, Μαρούσι, τηλ.: 6143251
- Microsoft Hellas, Λ. Κηφισίας 56, Μαρούσι, τηλ.: 6806775-9

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΜΗΝΩΝ

Παραθέτουμε, ανά κατηγορία, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό τους τελευταίους τρεις μήνες, μαζί με τη βαθμολογία τους.

	ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΜΗΝΑΣ	ΒΑΘΜ.
ACTION	DESCENT 3	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	97%
	STAR WARS: THE PHANTOM MENACE	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	97%
	SHADOWMAN	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	94%
	OUTCAST	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	93%
	ALIENS vs PREDATOR	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	92%
	HEAVY GEAR 2	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	82%
ADVENTURE	SYSTEM SHOCK 2	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	97%
	DISCWORLD NOIR	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	96%
	LIATH	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	85%
	CYDONIA	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	81%
RPG	MIGHT & MAGIC VII	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	97%
	THE 4th COMING	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	92%
	DARKSTONE	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	92%
	BALDUR'S GATE: TALES OF THE SWORD COAST	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	90%
SIMULATION	HIDDEN & DANGEROUS	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	90%
	STAR WARS: EPISODE 1 RACER	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	88%
	NEED FOR SPEED: HIGH STAKES	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	82%
	OFFICIAL F1 RACING	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	81%
	UEFA CHAMPIONS LEAGUE	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	81%
	NASCAR REVOLUTION	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	72%
STRATEGY	TIBERIAN SUN	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	94%
	JAGGED ALLIANCE 2	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	93%
	ROLLERCOASTER TYCOON	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	90%
	FLEET COMMAND	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	89%
	TA KINGDOMS	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	86%
	BRAVEHEART	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	82%
	DUNGEON KEEPER 2	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	81%
	STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	81%
	SAGA: RAGE OF THE VIKINGS	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	79%
	WARHAMMER 4000: RITES OF WAR	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	73%

Game Preview

TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION



Εδώ και τρία χρόνια και πάντα τέτοια εποχή η Eidos λανσάρει στην αγορά κάποιο παιχνίδι της σειράς Tomb Raider της Core, η οποία ως γνωστόν έχει αποκτήσει πολλούς φανατικούς φίλους σε όλο τον κόσμο. Ετσι, λοιπόν, λίγο πριν από το τέλος της τρέχουσας χιλιετίας, είναι έτοιμο να κάνει την εμφάνισή του το τέταρτο -και τελευταίο;- παιχνίδι της σειράς με τον τίτλο Tomb Raider: The Last Revelation. Βέβαια, αν και ο τίτλος δεν έχει κυκλοφορήσει ακόμα, ένα αναλυτικό preview δεν έβλαψε ποτέ κανέναν.

του Ηλία Καφούρου
kafouros@compupress.gr

Το Last Revelation είναι το τέταρτο στη σειρά παιχνίδι με κεντρική πρωταγωνίστρια τη Lara Croft και η τελική κυκλοφορία του (όπως βέβαια και δεκάδων άλλων τίτλων) αναμένεται κατά την -εμπορικότατη- περίοδο των εορτών. Σίγουρα το φλέγον ερώτημα που γεννάται είναι κατά πόσο μπορεί να προσελκύσει το ενδιαφέρον του κοινού ένα τέτοιο παιχνίδι, καθώς ήδη το προηγούμενο Tomb Raider III δεν είχε την ίδια απήχηση με τα δύο πρώτα. Εκτός αν το TRLR έχει να δώσει κάτι το ξεχωριστό στο κοινό του (και όχι μόνο). Θα τα καταφέρει άραγε;

CORE SAYS...

Οπως δηλώνουν οι υπεύθυνοι της εταιρίας που σχεδίασε το Tomb Raider: The Last Revelation (Core Design), απώτερος σκοπός τους είναι να δημιουργήσουν ένα παιχνίδι άξιο προσοχής για όσους έχουν ασχοληθεί με κάποιο ή κάποια από τα προηγούμενα, καταφέρνοντας ταυτόχρονα να μαγνητίσουν και νέους πιστούς. Σύμφωνα λοιπόν πάντα με την εταιρία, το νέο παιχνίδι θα συνδυάζει στοιχεία από τα τρία προηγούμενα, παράλληλα όμως θα περιέχει επιπλέον καινοτομίες καθώς και πληροφορίες που θα κατατοπίζουν τον παίκτη σχετικά με το "Βίο και την πολιτεία" της ηρωίδας. Επίσης, το Tomb Raider: The Last Revelation θα βασίζεται πλέον περισσότερο σε επιμέρους γρίφους τους οποίους θα περιέχει εν αφθονία, ενώ η δράση του θα λαμβάνει χώρα εξ ολοκλήρου στη μαγευτική Αίγυπτο.

IN-GAME MOVIES

Μία επιπλέον βοήθεια που θα προσφέρεται στον παίκτη για την κατανόηση της εξέλιξης της πλοκής (συμβάλλει σίγουρα και στον καλλωπισμό του τίτλου) είναι οι 11 FMV (Full Motion Video) ταινίες που θα περιέχει το παιχνίδι, συνολικής διάρκειας 20 λεπτών! Ανάλογα λοιπόν με τα πεπραγμένα ο παίκτης θα μπορεί να δει ένα σχετικό video. Δεν θα παρακολουθεί δηλαδή μονίμως την ίδια σκηνή, οποιαδήποτε ενέργεια κι αν έχει κάνει σε μία πίστα. Το στοιχείο αυτό βρίσκεται σε άμεση συνάρτηση με την πλοκή της ιστορίας καθώς και με τις επιμέρους κινήσεις και πράξεις κατά την εξέλιξή της.

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Ας δούμε τα πρόσωπα που θα πρωταγωνιστήσουν στο Tomb Raider: The Last Revelation εκτός της Lara Croft, βέβαια, τα οποία αν και είναι αρκετά, ωστόσο μόνο δύο αξίζουν ιδιαίτερης προσοχής καθώς παίζουν πρωταγωνιστικό ρόλο στη ζωή της φίλης μας αλλά και στο παιχνίδι. Εχουμε λοιπόν τους:

- Von Croy: Αν και υπήρξε δάσκαλος της Lara, εδώ αποτελεί τον πρωταρχικό αντίπαλό της (η ίδια δεν φαίνεται να το γνωρίζει) και εμφανίζεται στο παιχνίδι συνήθως ένα βήμα μπροστά από τη Lara.





Το ημερολόγιο με τα μυστικά της Lara.

● Jean-Yves: Ο έτερος Καππαδόκης... το δεύτερο πρόσωπο ήθελα να πω. Πρόκειται για έναν συνάδελφο και πολύ καλό φίλο της Lara, τον οποίο συναντά αρκετές φορές στο δρόμο της. Μεταξύ τους υπάρχει μια αρκετά έντονη σχέση που φτάνει όμως μέχρι τα όρια Mulder-Scully (βλ. X-Files) και τίποτα παραπάνω. Επιπλέον μία από της αποστολές της Lara θα είναι να σώσει τη ζωή του φίλου της.



Να μπει κανείς ή να μην μπει;

ΜΙΑ ΙΣΤΟΡΙΑ ΘΑ ΣΑΣ ΠΩ...

Το Tomb Raider: The Last Revelation, όπως ήδη αναφέραμε, εξελίσσεται στην Αίγυπτο και πιο συγκεκριμένα στις εξής περιοχές: Κάιρο, Καρνάκ, Γκίζα, Valley of the Kings και Αλεξάνδρεια. Το μέγεθός του αναμένεται να είναι ανάλογο με αυτό των προηγούμενων Tomb Raider, με τη διαφορά ότι οι γρίφοι και οι προσπάθειές σας θα επικεντρώνονται σε μία μόνο περιοχή (εκεί όπου κάθε φορά θα βρίσκεστε). Ετσι, δεν θα πρέπει να επιλύσετε έναν γρίφο στην Γκίζα για να πάτε στην Αλεξάνδρεια. Με αυτόν τον τρόπο ο παίκτης θα είναι πλήρως συγκεντρωμένος στο επίπεδο που παίζει - σίγουρα πρόκειται για μια ευπρόσδεκτη αλλαγή. Το σενάριο βασίζεται σε αρκετά μεγάλο βαθμό στην αιγυπτιακή μυθολογία καθώς και στην ευθυγράμμιση των πλανητών που επίκειται με την έναρξη της νέας χιλιετίας. Τι θα λέγατε όμως να βλέπαμε περιληπτικά την εξέλιξη της ιστορίας;

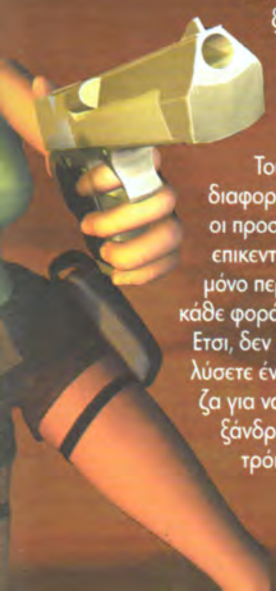
Με το ξεκίνημα του παιχνιδιού η Lara βρίσκεται στην έρημο καβάλα σε μια καμήλα (όχι αυτή του Καρόλου, μια κανονική) παρέα με έναν οδηγό. Αφού λοιπόν κάνει μια στάση να ξεκουραστεί και αυτή σαν άνθρωπος, ανακαλύπτει τυχαία και ενεργοποιεί έναν αρχαίο μηχανισμό, ο οποίος με τη σειρά του αποκαλύπτει έναν ανέπαφο και άγνωστο έως τότε τύμβο. Ο οδηγός όμως επιτίθεται στη Lara και προσπαθεί να της κλέψει ένα τεχνούργημα που στο μεταξύ έχει πάρει από τον τύμβο. Η φίλη μας, βέβαια, καταφέρνει και τον νικά και ξεκινά να φύγει. Αλλά ως γυναίκα (άρα εκ φύσεως ον γεμάτο περιέργεια) αποφασίζει να ακολουθήσει τον οδηγό για να δει πού θα πάει. Ετσι, δυστυχώς, πέφτει σε μια παγίδα από την οποία καταφέρνει να γλιτώσει την τελευταία στιγμή. Εδώ λοιπόν είναι το σημείο όπου η Lara ανακαλύπτει ποιος είναι ο αντίπαλός της (εσείς βέβαια το ξέρετε), καθώς και τις πραγματικές προθέσεις του. Στη συνέχεια θα συναντηθεί με τον Jean-Yves και θα του ζητήσει πληροφορίες για το τεχνούργημα που βρήκε, αλλά και την πολύτιμη βοήθειά του. Από δω και πέρα η Lara θα πρέπει να αρχίσει την αναζήτησή της συλλέγοντας ουσιώδεις λεπτομέρειες αλλά και μερικά άλλα τεχνουργήματα. Ο επόμενος σταθμός της είναι ο Tomb of Semerkhet στο Καρνάκ, όπου θα πρέπει να χρησιμοποιήσει το εύρημά της ως κλειδί για να μπει. Ξαφνικά όμως εμφανίζεται κάποιος και την παγιδεύει, της κλέβει το αντικείμενο και επιπλέον σφραγίζει τον τάφο (όλα τα καλά μαζί). Αφού λοιπόν καταφέρει να δραπετεύσει (πάντα με την αμέριστη βοήθειά σας εννοείται), διαπιστώνει πως ο αντίπαλός της οδεύει ολοταχώς προς την Αλεξάνδρεια, σε μια προσπάθεια να ανακαλύψει και αυτός πληροφορίες και τεχνουργήματα. Εκεί λοιπόν θα πρέπει να τον βρει και να επανακτήσει το εύρημά της. Αφού λοιπόν τα καταφέρει, ο Von Croy απάγει το φίλο της και προσπαθεί με αυτόν τον τρόπο να οδηγήσει τη Lara στο Κάιρο, όπου και την περιμένει με άκρως "φιλικές" διαθέσεις. Εκείνη βέβαια δεν μπορεί να αφήσει τον Jean-Yves στο έλεος του Von Croy, και έτσι παίρνει μια μοτοσυκλέτα και πηγαίνει στο Κάιρο. Εκεί λοιπόν θα δώσει μάχη προκειμένου να φτάσει στο Citadel και εν συνεχεία στις πυραμίδες της Γκίζα, όπου και εκτυλίσσονται οι τελικές σκηνές του παιχνιδιού. Η συνέχεια επί της οθόνης...



Δείγμα από τα πολύ καλά videos του παιχνιδιού.

ΟΠΛΑ - ΚΙΝΗΣΕΙΣ - ΟΧΗΜΑΤΑ

Οπως είναι αυτονόητο η Lara στην περιπέτειά της αυτή δεν τα βγάζει πέρα βασιζόμενη μόνο στα... στιβαρά μπράτσα της. Θα έχει στη διάθεσή της όπλα, ειδικές κινήσεις αλλά και οχήματα. Βέβαια, λόγω της εξέλιξης της ιστορίας η φίλη μας δεν θα χρειαστεί και τα πιο σύγχρονα όπλα που υπάρχουν. Ετσι ξεκινάει το παιχνίδι με ένα όμορφο ζεύγος πιστολιών. Στη συνέχεια στο διάβα της θα βρει και άλλα όπλα που θα της φανούν χρήσιμα. Πιο συγκεκριμένα τα επιπλέον όπλα είναι τα Shotgun (επαναληπτική καραμπίνα), Uzis (το γνωστό... γαζωτήρι), Revolver (τι να είναι άραγε;), Grenades (χειροβομβίδες) και Crossbow (καταπέλτης). Εδώ αξίζει να σημειωθεί πως, όταν γίνεται χρήση του τελευταίου αυτού όπλου, η οπτική του παιχνιδιού μεταβάλλεται σε πρώτου προσώπου (στιλ Quake, Unreal κ.λπ.). Φυσικά, κάθε όπλο θα διαθέτει κάποια ποικιλία στο χειρισμό του. Ετσι, για παράδειγμα, θα







Προσέξτε τους εντυπωσιακούς χρωματισμούς του περιβάλλοντος.

υπάρχουν σφαίρες κοντινής και μακρινής εμβέλειας, χειροβομβίδες καπνού και τυπικές και πολλά άλλα.

Οσον αφορά στις κινήσεις, υπάρχει μια μεγάλη ποικιλία νέων αλλά και γνωστών από παλαιότερα παιχνίδια της σειράς κινήσεων όπως το σπάσιμο και το άνοιγμα πορτών, το άνοιγμά τους με τη χρήση μοχλών, το ψάξιμο των νεκρών κορμιών για εύρεση αντικειμένων και το άνοιγμα πορτών - παγίδων. Οι πιο χρήσιμες όμως κινήσεις της Lara είναι η χρήση των σχοινιών (use of ropes) και η "Shimmy". Με την πρώτη κίνηση ο παίκτης αποκτά μεγάλη ευκολία στην εξερεύνηση περιβαλλόντων και στην επίλυση γρίφων. Η δεύτερη προσφέρει νέες ευκαιρίες για εξερεύνηση σε δύσβατα μέρη, καθώς πλέον η Lara μπορεί να κινείται σαν commando κρεμασμένη με τα χέρια της από γωνία σε γωνία. Ακόμη το παιχνίδι θα περιλαμβάνει δύο βασικά οχήματα, ένα jeep και μια τρίκυκλη μοτοσυκλέτα (γερμανικού στιλ με side-car), καθώς και ένα τρένο, στην οροφή του οποίου παίζεται ένα επίπεδο. Τα οχήματα, τέλος, παίζουν σημαντικό ρόλο στη μετάβαση από μία περιοχή σε μία άλλη.

ΜΗΧΑΝΗ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

Η μηχανή γραφικών που χρησιμοποιεί το παιχνίδι είναι κατά 90% καινούρια και παντελώς επανασχεδιασμένη. Μάλιστα η διαδικασία δημιουργίας της έχει ξεκινήσει από την άνοιξη του 1998! Ετσι λοιπόν είναι λογικό να περιλαμβάνει πολλά νέα στοιχεία στον τομέα των γραφικών και της κίνησης. Ας δούμε συνοπτικά μερικά από αυτά:

- Νέο πιο περιεκτικό inventory system.
- Νέο σύστημα στόχευσης: Η Lara δεν θα lockάρει αυτόματα στους εχθρούς της, αλλά θα μπορεί να μετατοπίζει το στόχαστρό της ανάμεσα σε πιθανούς στόχους.
- Νέο βελτιωμένο σύστημα τεχνητής νοημοσύνης (AI).
- Νέα τρισδιάστατα αντικείμενα -σχεδιασμένα με τη νέα αυτή μηχανή- που προσδίδουν μεγαλύτερο ρεαλισμό.
- Συρρικνωμένοι τοίχοι.
- Νέο Lighting system που παρέχει βελτιωμένα οπτικά εφέ.
- Environment Mapping: Με αυτή την επιλογή τα διάφορα αντικείμενα θα έχουν και τις ανάλογες αποχρώσεις και επιρροές στο γύρω χώρο (σκιάσεις, αντανακλάσεις κ.λπ.).
- Bump mapping, που προσφέρει μεγαλύτερη ευκρίνεια εικόνας και περισσότερη λεπτομέρεια.

Ακόμα και ο σχεδιασμός της Lara έχει αλλάξει. Πλέον είναι full skined (δηλαδή πιο αληθοφανής) και περιλαμβάνει περισσότερα πολύγωνα από ποτέ. Ακόμη έχουν προστεθεί επιπλέον κινήσεις προσώπου, έτσι ώστε να ανοιγοκλείνει τα μάτια της και το στόμα της όταν μιλάει στις cut-scenes, ενώ ακόμη και η φωνή της έχει αλλάξει! Ως χαρακτηριστικό παράδειγμα της βελτίωσης των γραφικών η ίδια η Core αναφέρει: "Οταν η Lara θα βγαίνει από το νερό, ο παίκτης θα βλέπει τις σταγόνες να στάζουν από το σώμα της."

INVENTORY SYSTEM

Ακόμη ένα στοιχείο που έχει αλλάξει στο καινούριο Tomb Raider είναι το inventory system, το οποίο δεν θυμίζει σε τίποτα όσα ξέραμε μέχρι τώρα και είναι πλέον πανομοιότυπο με αυτό των κλασικών adventure παιχνιδιών (π.χ. Monkey Island). Σε αυτό μπορούν να συλλεχθούν διάφορα αντικείμενα ή ακόμη να γίνει και συνδυασμός τους. Επίσης, ο παίκτης θα βρει ένα ημερολόγιο (diary), στο οποίο βέβαια -παρ' όλο που ανήκει σε εκπρόσωπο του ασθενούς φύλου- μην περιμένετε να βρείτε φράσεις του στιλ "αγαπητό μου ημερολόγιο, σήμερα..." ή κάποια απόκρυφα μυστικά της Lara. Αντίθετα, σε αυτό περιλαμβάνονται τα εξής στοιχεία-επιλογές:

- Αποθήκευση πληροφοριών: Εδώ καταγράφονται στοιχεία και λεπτομέρειες από της εξέλιξη της περιπέτειας και τα διάφορα σημεία που επισκέπτεστε. Μπορείτε να ανατρέξετε σε αυτό όποτε θέλετε.
- Hints and Tips: Χρήσιμο για σημεία όπου έχετε κολλήσει και δεν μπορείτε να περάσετε με τίποτα. Προσοχή όμως γιατί αν το παρακάνετε με τη συχνή χρήση του, σας περιμένει κάποιο είδος τιμωρίας.
- Χάρτες: Εδώ συλλέγονται κομμάτια από χάρτες που θα βρείτε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Εάν καταφέρετε και συμπληρώσετε όλα τα κομμάτια ενός χάρτη, θα αποκτήσετε πρόσβαση σε μυστικές περιοχές.
- Λεύκωμα (scrapbook): Αυτό αποτελεί στοιχείο που σε καμία περίπτωση δεν χρησιμεύει στο παιχνίδι, αλλά είναι εδώ για όποιον θέλει να μάθει πληροφορίες για τη Lara και τις προηγούμενες περιπέτειές της.
- Αποθήκευση/Φόρτωμα παιχνιδιού: Τι να είναι άραγε, τι να είναι;



Ενας από τους γρίφους που θα συναντήσετε.



Η κατάσταση απαιτεί λίγο... σπρώξιμο!



ΟΙ ΕΧΘΡΟΙ & Η ΕΞΥΠΝΑΔΑ ΤΟΥΣ (ΑΙ)

Ας δούμε τα νοήμονα εμπόδια που θα συναντήσει η φίλη μας στο μακρύ και δύσκολο δρόμο της. Μια και η ιστορία λοιπόν, όπως προείπαμε, εκτυλίσσεται στην Αίγυπτο, είναι φυσικό επακόλουθο οι εχθροί της να σχετίζονται με στοιχεία της χώρας αυτής. Ετσι θα συναντήσει μούμιες, σκελετούς, στοιχειά, Σφίγγες, αγάλματα αρχαίων θεών που επανέρχονται στη ζωή, τεράστιους σκορπιούς και σκαθάρια και φυσικά τους πάνοπλους άντρες της φρουράς του Von Croy. Οσον αφορά στην εξυπνάδα τους, είναι κατά πολύ πιο αναπτυγμένη από αυτήν των προηγουμένων παιχνιδιών. Πολλοί από τους αντιπάλους της Lara (και κυρίως οι άνθρωποι) θα διαθέτουν την ίδια ποικιλία και επιλογή κινήσεων με εκείνη και θα μπορούν πλέον και αυτοί να αποφεύγουν τις διάφορες παγίδες. Αξιοσημείωτο είναι το γεγονός πως καθένας από τους εχθρούς αυτούς απαιτεί και διαφορετική τακτική προκειμένου να εξουδετερωθεί. Για παράδειγμα, οι σκελετοί δεν μπορούν να σκοτωθούν (αφού για να περάσουν στο υπαρξιακό αυτό στάδιο το έχουν ήδη πάθει - εκτός και αν απλώς έχουν να φάνε πολύ καιρό) και έτσι θα πρέπει ή να τους οδηγήσετε σε κάποια παγίδα που θα τους καταπλακώσει ή να πέσουν από μεγάλα ύψη και να γκρεμοτσακιστούν (χμμ! Σαν να μου θυμίζει κάτι από Prince of Persia...). Προσοχή, πάντως, γιατί εκτός από τις απευθείας επιθέσεις τους, οι εχθροί σας είναι πιθανό να σας δηλητηριάσουν κιόλας!



Σίγουρα, όταν η Core μιλάει για άψογο γραφικό περιβάλλον, το εννοεί.

TRAINING LEVEL

Μα καλά, θα αναρωτηθεί κάποιος, για ποιο λόγο πρέπει να γίνει αναφορά στον τομέα αυτό, αφού όλα τα έως τώρα παιχνίδια της σειράς περιλάμβαναν κάτι τέτοιο. Συμφωνώ, αλλά στην προκειμένη περίπτωση το επίπεδο αυτό, πέραν της ευκαιρίας που προσφέρει για εξοικείωση με το χειρισμό της Lara, δίνει στον παίκτη τη δυνατότητα να καταλάβει την ιστορία της ευθύς εξαρχής. Λειτουργεί δηλαδή ως ένα "flashback", εξοικειώνοντας τον παίκτη με τον μέντορα της Lara, τον Von Croy, αλλά και με την ίδια, αφού σε αυτό τη βλέπουμε στην ηλικία των 16 ετών! Η περιοχή όπου λαμβάνει μέρος είναι η Cambodia. Ακόμη ένας άλλος λόγος για τον οποίο γίνεται αναφορά στο συγκεκριμένο επίπεδο αφορά στο ότι είναι υποχρεωτικό, πρέπει δηλαδή να ολοκληρωθεί, προκειμένου να μπορέσει κάποιος να ξεκινήσει το κανονικό παιχνίδι. Ο Von Croy, λοιπόν, είναι αυτός που θα μάθει στη φίλη μας όλες τις κινήσεις που ξέρει (παλιές και νέες) και επιπλέον περιλαμβάνεται και ένας αγώνας εναντίον του. Οι καλύτεροι... μαθητές και μαθήτριες του επιπέδου αυτού θα επιβραβευθούν με μια έξτρα διαδρομή στο τέλος του. Στο φινάλε θα δείτε επίσης μία σκηνή, η οποία εξηγεί το λόγο που οι δύο τους κατέληξαν αντίπαλοι: Το πόδι του Von Croy βρίσκεται παγιδευμένο και η Lara σπεύδει να τον βοηθήσει. Ξαφνικά όμως και ενώ η προσπάθειά της αυτή βρίσκεται σε εξέλιξη, όλα γύρω τους φαίνονται σαν να γυρίζουν (όχι, δεν γνωρίζω εάν είχαν πιει τίποτα). Ετσι, λοιπόν, η Lara φεύγει για να γλιτώσει από το παράξενο αυτό φαινόμενο και αφήνει τον μέντορά της στην τύχη του. Πιθανότατα εκείνος της το κράτησε... μανιάτικο!

Σίγουρα όλα αυτά φαντάζουν πολύ ωραία. Σε καμιά περίπτωση όμως μην ξεχνάτε πως πρόκειται για preview και όχι για review παιχνιδιού, οπότε δεν αποκλείεται μέχρι την τελική έκδοση και κυκλοφορία του, η οποία αναμένεται για τα τέλη Νοεμβρίου (στην Ελλάδα το Tomb Raider: The Last Revelation θα κυκλοφορήσει από την Despec Multimedia), να έχουν αλλάξει (είτε να προστεθούν είτε να αφαιρεθούν) κάποια στοιχεία. Ραντεβού λοιπόν ξανά στο επόμενο τεύχος του περιοδικού, οπότε ελπίζουμε να έχουμε στα χέρια μας την πλήρη έκδοση του τίτλου για μια αναλυτική παρουσίαση, αντάξια της περίφημης ηλεκτρονικής διαδόχου του μεγάλου Indiana Jones. Lara, σε περιμένουμε!



Αυτό είναι που λέμε είδε τον ουρανό με τ' άστρα.

Η LARA... ΠΟΖΑΡΕΙ ΓΙΑ ΕΣΑΣ!

Ιδού μερικές από τις πιο εντυπωσιακές πόζες της κυρίας Lara Croft. Ετσι, για να μην ξεχνάμε πως, εκτός από adventurer και ηρωίδα, είναι και μια μεγάλη πρωταγωνίστρια!











STRATEGY

AGE of EMPIRES II

The Age of Kings

ΕΤΑΙΡΙΑ
MICROSOFT
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 166 MHz, 32MB RAM, SVGA 2MB, 16-bit κάρτα ήχου, 4x CD-ROM, Windows 95/98

Οταν η Microsoft, ξαφνιάζοντας τους πάντες λίγα χρόνια πριν, ανακοίνωσε ότι θα εισέλθει στο χώρο των RTS, οι περισσότεροι -με πρώτο και καλύτερο τον υπογράφοντα- θεωρούσαν δεδομένη την αποτυχία της. Μπορεί να έλεγχε την παγκόσμια αγορά του software, σε ό,τι αφορά τα λειτουργικά συστήματα τουλάχιστον, αλλά τα games και ειδικά η πλέον απαιτητική κατηγορία των RTS ήταν μια εντελώς διαφορετική υπόθεση. Φυσικά, η Microsoft για άλλη μία φορά ανέτρεψε τα δεδομένα, παρουσιάζοντας ένα παιχνίδι, το Age of Empires, που ξάφνιασε με την ποιότητά του. Σίγουρα εντυπωσίασε πολλούς, προσωπικά όμως θεωρώ ότι έπασχε ελαφρώς στη replayability αλλά και σε σημαντικούς τομείς του gameplay, όπως ο περιορισμός των 50 units. Ως μία εταιρία όμως που πάντα θέλει την πρωτιά, η Microsoft ανακοίνωσε το sequel, έναν τίτλο που αναμένεται να διορθώσει τις όποιες ατέλειες του προκατόχου του, προσφέροντας παράλληλα νέα και ενδιαφέροντα στοιχεία. Τη φορά αυτή φυσικά κανείς δεν έκανε λόγο για αποτυχία. Αντίθετα, οι πάντες περίμεναν με κομμένη την ανάσα...

του Σωτήρη Μπέλλου

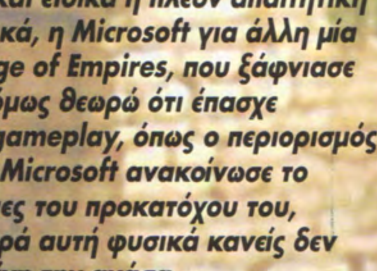
Τον καιρό που γράφονταν αυτές οι σελίδες, το AOE 2 δεν είχε καν κυκλοφορήσει στην Ελλάδα. Το review βασίστηκε σε ένα CD του παιχνιδιού, δώρο της Microsoft στο περιοδικό μας (βέβαια, εγώ θα προτιμούσα αντί γι' αυτό να ρίξουν τις τιμές του software, αλλά τέλος πάντων).

Προτού όμως ξεκινήσω να γράφω για το παιχνίδι αναλυτικά, τονίζω το εξής: Το Age of Kings είναι ένα game που επιφέρει επαναστατικές αλλαγές στο χώρο των RTS, παρουσιάζοντας στοιχεία που πριν από λίγο καιρό άγγιζαν τη σφαίρα της φαντασίας. Φίλοι των RTS ή όχι, αξίζει να πληροφορηθείτε γι' αυτό το game που -όπως όλα δείχνουν- θα σαρώσει τα πάντα στο διάβα του. Καλύτερα λοιπόν να πάρετε τα πράγματα με τη σειρά, διαβάζοντας ξεχωριστά κάθε παράγραφο, παρά να προτρέξετε στην τελική βαθμολογία ή στα (ελπίζω) ενδιαφέροντα ένθετα. Μόνο έτσι θα μπορέσετε να σχηματίσετε μια γενική ιδέα για το τι σας περιμένει.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

AGE OF EMPIRES 2: THE AGE OF KINGS

Από ό,τι ίσως θα έχετε υποψιαστεί από τον τίτλο, το AOE2 μας μεταφέρει στο σκοτεινό Μεσαίωνα, στην εποχή των Βασιλέων. Καλύπτει ένα ευρύ φάσμα της μεσαιωνικής ιστορίας, περιλαμβάνοντας τις σημαντικότερες περιόδους της, όπως το τέλος του εκατονταετούς πολέμου, την άνοδο των Μογγόλων και του μεγάλου Khan τους, την επανάκτηση των Αγίων Τόπων από τον Σαλαντίν κ.ά. Οπως είναι αναμενόμενο, εμπεριέχει όλες τις εμπλεκόμενες φυλές: Από τους Αγγλους και τους Σαρακηνούς έως τους Μογγόλους και τους Βυζαντινούς, περιλαμβάνοντας ούτε λίγο ούτε πολύ 13 νέους πολιτισμούς! Παράλληλα με το παιχνίδι σας δίνετε και μια μοναδική ευκαιρία να φρεσκάρετε τις ιστορικές γνώσεις σας καθώς το AOE2 ακολουθεί πιστά πραγματικά γεγονότα. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που όμοιό του δεν έχετε δει ποτέ στο παρελθόν. Ας δούμε όμως το γιατί.



Βρίσκοντας την Κωνσταντινούπολη, το θαύμα του Βυζαντίου. Αντε μετά να δεις τους Τούρκους ως "αδέλφια μας" που λένε μερικοί...

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ

Η εισαγωγή σίγουρα δεν προδιαθέτει για τη συνέχεια. Εξυπνη θεματολογία, όχι όμως τίποτε το εντυπωσιακό που να αξίζει ιδιαίτερης μνείας. Το -προβλεπόμενο- φινάλε της ακολουθεί η εισαγωγική οθόνη στην οποία σας παρέχονται διάφορες επιλογές: Single Player, Multiplayer, History, Learn to Play, Map Editor, Zone και Options. Η Single Player περιλαμβάνει τις campaigns, τα τυπικά options όπως random map καθώς και ορισμένα νέα όπως το Death Match, όπου σας παρέχεται μεγάλη ποσότητα από resources και γίνεται πραγματική σφαγή. Το Multiplayer ακολουθεί τα πρωτόκολλα IPX (network) και TCP/IP (network/Internet/LAN), ενώ υποστηρίζει modem και σειριακή σύνδεση. Η επιλογή History είναι ένα είδος mini εγκυκλοπαίδειας με πολύ ενδιαφέροντα ιστορικά στοιχεία, ενώ η Learn to Play είναι το tutorial, που εδώ έρχεται με τη μορφή campaign! Οι επιλογές Map Editor και Options είναι προφανείς, ενώ η Zone απευθύνεται σε όσους χρησιμοποιούν το Zone (www.zone.com) για να συνδέονται στο Internet και είναι φυσικά για multiplayer παιχνίδι.

Παίρνοντας τα πράγματα από την αρχή, η campaign είναι το πρώτο που θα δείτε.



Τα γραφικά των οχυρώσεων είναι εκπληκτικά ρεαλιστικά.



Το σενάριο αυτό περιλαμβάνει σκληρές οδομαχίες στο μεσαιωνικό Παρίσι!

CAMPAIGNS

Οπως ανέφερα, παρουσιάζονται 13 νέοι πολιτισμοί. Εντούτοις, το παιχνίδι εστιάζει περισσότερο την προσοχή του σε πέντε, παρουσιάζοντας ξεχωριστή campaign για καθέναν από αυτούς: τους Σκωτσέζους (Celts), τους Wallace (ως tutorial που όμως αξίζει να δείτε), τους Φράγκους της Ιωάννας της Λορένης (Ζαν ντ' Αρκ), τους μυστηριώδεις Σαρακηνούς του Σαλαντίν, τους Γερμανούς (Teutons) του Frederick Barbarossa και, τέλος, τους αφιονισμένους Μογγόλους του μεγάλου (Genghis) Khan. Καθεμία περιλαμβάνει έξι σενάρια (εκτός του Tutorial με 7), στα οποία η δυσκολία αυξάνει προοδευτικά. Εχοντας, δε, δει καθέναν από τους συνολικά 31 χάρτες, σας διαβεβαιώ ότι πρόκειται για υλικό

ΜΕ ΑΠΟΛΥΤΗ ΠΕΙΘΑΡΧΙΑ

Τα formations του AOE2 σας επιτρέπουν να αλλάξετε, επιτέλους, αυτό το... ατσούμπαλο μπουλούκι που έχετε συνηθίσει από άλλα RTS σε πειθαρχημένες στρατιωτικές μονάδες. Ας δούμε λοιπόν κάτι τέτοιο στην πράξη:



Εδώ βλέπετε το εν λόγω μπουλούκι. Οπως διαπιστώνετε, βασιλεύει το χάος, η αταξία και γενικά η απειθαρχία, γεγονός απαράδεκτο για έναν στρατό. Διαθέτουμε δύο units από ιππικό, ένα από Cavaliers και ένα από Light Cavalry. Πατώντας τα ειδικά formation πλήκτρα, αυτές οι ανοργάνωτες ορδές θα μετατραπούν σε:



Line Formation: Ιδανική όταν διαθέτετε τοξότες και πεζικό. Οι τοξότες χτυπούν και όταν δεχτούν επίθεση υποχωρούν, αφήνοντας τον -ήδη βαριά χτυπημένο- εχθρό να "σκάσει" πάνω στο πεζικό σας.



Box Formation: Ιδανικός σχηματισμός για να προστατεύετε αδύναμα units στο μέσο του κουτιού, όπως Monks.



Staggered Formation: Μια χαλαρή έκδοση της Line, ό,τι πρέπει για να γλιτώσετε από τίποτα κοτρόνες που σας εκτοξεύουν οι εχθρικοί καταπέλτες.



Flank Formation: Διασπά τη μονάδα σας σε δύο ισομεγέθη units. Ενδείκνυται για να περικυκλώσετε τον εχθρό ή να δημιουργήσετε ένα νέο unit όταν το χρειάζεστε άμεσα (σε στρατιωτικούς όρους quick response force).



Εδώ δεν χρειάζονται σχόλια.

μοναδικής ποιότητας. Τα πάντα είναι προσεγμένα μέχρι την τελευταία λεπτομέρεια: Το στήσιμο του σκηνικού που περιλαμβάνει μερικές πασίγνωστες πόλεις του Μεσαίωνα (Ιερουσαλήμ, Μιλάνο, Παρίσι), η δομή κάθε χάρτη που απαιτεί πραγματική στρατηγική για να ξεπεραστούν οι εκάστοτε δυσκολίες, οι διάφορες μικροεκπλήξεις που περιλαμβάνουν τις τυπικές πλέον προδοσίες αλλά και απροσδόκητους συμμάχους και, τέλος, τα απίστευτα γραφικά.

Ακολουθώντας το Tutorial μάχεστε ως Σκωτσέζος ενάντια στον αγγλικό ζυγό σε μία προσεγμένη εισαγωγική campaign που περιλαμβάνει ακόμα και τις μάχες των Stirling και Falkirk. Παίζοντας τη δεύτερη campaign βοηθάτε την πασίγνωστη Ζαν ντ' Αρκ στον αγώνα της να απελευθερώσει την -κατεχόμενη σχεδόν κατά το ήμισυ από τους Αγγλους- Γαλλία από την αρχή, προτού καν δηλαδή η Ζαν ηγηθεί των γαλλικών δυνάμεων έως το τέλος στο Παρίσι και την Castillon. Στην τρίτη campaign, ως Σαρακηνός και πιστός υπηρέτης του Σαλαντίν, ποτίζετε την έρημο με το αίμα των δήθεν πιστών Σταυροφόρων σε μία campaign που περιλαμβάνει το -κατά τη γνώμη μου- κορυφαίο σενάριο του παιχνιδιού. Χτίζετε και υπερασπίζεστε ένα Wonder στην πόλη Acre, ενώ γύρω από τα τείχη της γίνεται χαμός! Γάλλοι στρατιώτες, πολεμιστές της Ιερουσαλήμ, ο στρατός του Ριχάρδου, Knights Templar από την ξηρά και, σαν να μην έφταναν όλα αυτά, γενοβέζικα πλοία από τη θάλασσα! Στην τέταρτη campaign, ως chieftain του Genghis Khan τα βάζετε με οτιδήποτε εναντιωθεί στην ορ-



Συνοδεύοντας τη Ζαν ντ' Αρκ στην ασφάλεια των γαλλικών οχυρώσεων.

δή, ακόμα και αν αυτό σημαίνει ότι πρέπει να πολεμήσετε τους Κινέζους, διασπώντας το επιβλητικό Σινικό τείχος τους! Τέλος, στην πέμπτη και τελευταία campaign βοηθάτε τον Barbarossa να δημιουργήσει τη Holy Roman Empire μέσα από καπνό και αίμα. Το τελευταίο σενάριο είναι ίσως και το δυσκολότερο του παιχνιδιού, καθώς απαιτεί πονηριά αντί για τη δύναμη των όπλων.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΙΣΤΟΡΙΑΣ

Εκτός από την ενσωματωμένη mini εγκυκλοπαίδεια, το παιχνίδι σάς προσφέρει τη μοναδική ευκαιρία να φρεσκάρετε ή να εμπλουτίσετε τις ιστορικές γνώσεις σας. Τα briefings καθώς και οι σκηνές που ακολουθούν κάθε σενάριο θυμίζουν πραγματικά ιστορικά γεγονότα όπως οι σταυροφορίες, ο θάνατος της Ζαν ντ' Αρκ στην πυρά κ.λπ. Μάλιστα, τα πάντα δίνονται υπό τη μορφή σκίτσων, γεγονός που μου θύμισε την πολύ ατμοσφαιρική συνταγή των Myth.









13 ΝΕΟΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΙ, ΑΠΕΙΡΑ ΝΕΑ UNITS!

Εκτός από τους πέντε πολιτισμούς που προανέφερα, το AOE2 παρουσιάζει οκτώ ακόμα: Britons, Vikings, Chinese, Japanese, Persians, Byzantines, Turks και Goths. Οπως και στο πρώτο AOE, καθεμία από τις συνολικά 13 φυλές διαθέτει τα πλεονεκτήματά της σε σχέση με τις υπόλοιπες. Περιττό να αναφέρω ότι οι πολιτισμοί ακολουθούν διαφορετικές αρχιτεκτονικές. Ετσι, τα σπίτια των Franks θυμίζουν έντονα τις πραγματικές μεσαιωνικές κατοικίες, ενώ η γραμμή των κτιρίων των Σαρακηνών πείθει για την ανατολίτικη προέλευσή της. Οσο για τα units, εκτός του ότι υπάρχει συνολικά μια πολύ ικανοποιητική ποικιλία, διαθέτουν μοναδικά γραφικά και animation, ενώ -συνήθως- ακολουθούν τις ιστορικές προδιαγραφές τους. Για παράδειγμα, οι Paladins δείχνουν έφιπποι λόρδοι μέσα στους πολύχρωμους θυρεούς τους και πάνω στα εντυπωσιακά warhorses τους, ενώ οι πολεμικές μηχανές, καταπέλτες, κριοί, βαλλίστρες και Trebuchets (τεράστιοι καταπέλτες, ικανοί να κατεδαφίσουν ολόκληρα τείχη με λίγα χτυπή-



Φυσικά οι σφαγές είναι στην ημερήσια διάταξη.

ματα) δείχνουν βγαλμένοι απευθείας από ένα μεσαιωνικό οπλοστάσιο. Επίσης, θα συναντήσετε ό,τι "έπαιζε" εκείνον τον καιρό: Crossbowmen, Bombard Cannons, Hand Canonneers, Two Handed Swordsmen, Pikemen, Horse Archers, Galleys, Galleons, Demolition Ships, Samurai, ό,τι χωράει ο νους σας είναι εδώ! Παράλληλα διατηρούνται οι ιερείς ως Monks, ενώ -αυτή είναι είδηση- κάθε φυλή διαθέτει το αποκλειστικό unit της. Θα συναντήσετε από τους ασταμάτητους Teutonic Knights έως και τους Γενίτσαρους των Τούρκων (δεν το σχολιάζω).

Το μοναδικό που μου άφησε αρνητική εντύπωση, σε τέτοιο σημείο ώστε έκοψα μία - δύο μονάδες από την τελική βαθμολογία, είναι οι αρκετές ομοιότητες στα units ανάμεσα στις φυλές. Αντε να παραδεχτούμε πως οι Μογγόλοι διέθεταν Knights, χάθηκε ο κόσμος να τους έκαναν διαφορετικούς στην εμφάνιση από τους Φράγκους; Υπάρχει ένας κατάλογος από units που... περιφέρεται από φυλή σε φυλή με μικρές δυστυχώς διαφορές. Πρόκειται για κάτι που ίσως περνούσε απαρατήρητο σε κάποιο άλλο παιχνίδι, όχι όμως και στο AOE2, καθώς το παιχνίδι στηρίζει ένα μεγάλο ποσοστό της επιτυχίας του σε ιστορικά στοιχεία, δίνοντάς μας έτσι το έναυσμα να το κρίνουμε και σε αυτόν τον τομέα. Θα μπορούσε η Enseble να λειτουργήσει όπως η Cavedog στο Kingdoms, η οποία παρουσίασε μεν πολλά units αλλά διαφορετικά στην εμφάνιση (και τις ιδιότητες). Συνολικά, πάντως, το AOE2 είναι πολύ καλύτερο από το Kingdoms. Για την ακρίβεια, θα έγραφα πως είναι ανώτερο από κάθε άλλο μεσαιωνικό strategy και όχι μόνο, θέτοντας στάνταρ που λίγα χρόνια, για να μη γράψω λίγους μήνες πριν, φαίνονταν απλησίαστα.

Το Age of Kings είναι ένα game που επιφέρει επαναστατικές αλλαγές στο χώρο των RTS, παρουσιάζοντας στοιχεία που πριν από λίγο καιρό άγγιζαν τη σφαίρα της φαντασίας.

SIEGE!

Οι πολιορκίες είναι ένας ακόμα τομέας όπου το AOE2 προσφέρει τις μεγαλύτερες συγκινήσεις σε σχέση με τα strategies της κατηγορίας του. Πλέον οι πολιορκίες δείχνουν πολύ πιο όμορφες σε σχέση με το πρώτο AOE (φανταστικά γραφικά) και είναι σαφώς αναβαθμισμένες (νέα siege units ορισμένα εκ των οποίων πανίσχυρα). Δείτε γιατί:











Η γεωργία εξακολουθεί να κρατάει κυρίαρχο κομμάτι στην οικονομία σας.

ΠΛΗΡΕΣΤΑΤΟ INTERFACE

Νομίζω ότι ο τίτλος της παραγράφου τα λέει όλα. Μέχρι τώρα το κορυφαίο interface σε ένα RTS το συναντούσαμε στα Total Annihilation, ενώ από κοντά ακολουθούσε το Dominion (δεν παίχτηκε όσο περίμενα - κακώς! Εσείς χάσατε). Θεωρώ όμως πως πλέον το AOE2 παίρνει τα πρωτεία και σε αυτόν τον τομέα. Θα χαρακτήριζα το interface του με τρεις λέξεις: λειτουργικό, ευφυές, άψογο! Περιλαμβάνει τις χρησιμότερες εντολές που έχουν εισαχθεί κατά καιρούς σε RTS όπως οι Stand Ground, Patrol και Guard. Επίσης, θα συναντήσετε τη Follow (προφανής) καθώς και εντολές που καθορίζουν τη συμπεριφορά των μονάδων σας όπως οι Agresive/Defensive (για το πόσο επιθετικά θέλετε να είναι τα units σας) και η Set Gather Point (σε αναλογία με το Set Rally point του Starcraft). Επίσης τα πάρα πολλά keyboard shortcuts επιταχύνουν φοβερά το gameplay. Οσο για το ατού της υπόθεσης, αυτό δεν είναι άλλο από τα formations. Το αποτέλεσμα είναι πως το interface γίνεται πραγματικός υπη-



Το μαγευτικό Κάιρο.



Ως Μογγόλος, δολοφονώντας τον Πέρση Σάχη, στην "καρδιά" της αυτοκρατορίας του!

ρέτης του gameplay, προωθώντας την ουσία του παιχνιδιού, που δεν είναι άλλη από τη διασκέδαση και όχι τη "μάχη" του παίκτη με ένα σύστημα που δεν τον εκφράζει. Εχοντας παίξει το παιχνίδι για πολλές συνεχόμενες μέρες, μπορώ να γράψω με σιγουριά ότι ποτέ δεν έπιασα τον εαυτό μου να λέει: "ας μπορούσα να κάνω αυτό" ή "μακάρι να μπορούσε το unit μου να κάνει το άλλο", κάτι που δεν μπορώ να ισχυριστώ για τα υπόλοιπα strategies...

ΑΠΙΣΤΕΥΤΑ ΓΡΑΦΙΚΑ

Βλέποντας το πρώτο κτίριο στην οθόνη μου άρχισα να τσιμπιέμαι! Πραγματικά 3D γραφικά, υπό τέτοια γωνία που ανεβαίνει ο ρεαλισμός καθώς η οπτική μάς επιτρέπει να παρακολουθήσουμε κάθε είδους λεπτομέρεια: τα πιτσιλίσματα των νερών καθώς τα units σας κινούνται στα ρηχά, τις μινιατουρίστικες λεπτομέρειες στους θυρεούς των Paladins, τις πτυχώσεις (!!!) στην κάπα των Teutonic Knights! Οσο για τα κτίρια, καλύτερα δείτε τις φωτογραφίες. Συχνά τα λόγια περιττεύουν. Η εντύπωση όμως που μου δόθηκε βλέποντας για πρώτη φορά τα "σκληρά" μιλιταριστικά κάστρα (νέο κτίριο - όλα τα λεφτά) να ορθώνονται επιβλητικά, καταλαμβάνοντας σημαντικό τμήμα της οθόνης, ήταν απερίγραπτη. Οποιοδήποτε άλλο RTS ερχόταν στο νου μου αυτόματα έδειχνε μικρό, πολύ μικρό για να συγκριθεί με τα καταπληκτικά γραφικά του Age of Kings.

Το... πανηγύρι όμως συνεχίζεται με το animation. Απόλυτα φυσικό, από τις απλές κινήσεις των χωρικών έως και τις σκληρές ναυμαχίες. Βέβαια, πιστεύω πως σε πολλούς τομείς το Kingdoms είναι ποιοτικότερο σε ό,τι αφορά το animation, αλλά πρόκειται περί μικρής διαφοράς. Το σίγουρο είναι ότι τα δύο αυτά games κατέχουν πλέον τα πρωτεία στο συγκεκριμένο τομέα.

ΤΙ ΑΛΛΑΞΕ ΣΤΟ GAMEPLAY

Η γενική δομή του παιχνιδιού είναι ίδια με αυτήν του πρώτου AOE. Οι πρώτες ύλες είναι ίδιες (Stone, Gold, Food και Wood) όπως και ο τρόπος που αναπτύσσεται το όλο παιχνίδι. Προτού όμως αρχίσετε τα "κάπου το έχω ξαναδεί το έργο", μάθετε πως το AOE2 περιέχει τόσα νέα στοιχεία που το κάνουν να ξεχωρίζει όπως:

α) Η δυνατότητα των χωρικών σας να οχυρώνονται στο Town Hall. Ξεχάστε αυτά που ξέρατε για επιδρομές σε απροστάτευτες βάσεις. Αρκεί ένα κλικ και θα δείτε τους χωρικούς σας να... ταμπουρώνονται στο Town Hall και να εκτοξεύουν ό,τι βέλος έχουν και δεν έχουν στους επιδρομείς! Κοινώς, Rush καπούτ!

β) Η δυνατότητα των units σας να μπαίνουν σε κτίρια και να γιατρεύονται όσο είναι μέσα σε αυτά. Εκτός από το healing σκεφτείτε τον παράγοντα αιφνιδιασμό. Ο αντίπαλός σας νομίζει ότι η βάση μπροστά του είναι ελεύθερη από μονάδες. Ξαφνικά, μια ορδή από ιππότες, πεζικάριους και τοξότες τού επιτίθεται, κάνοντας έξοδο από τα τριγύρω κτίρια. Γκουλπ!

γ) Το εμπόριο, που σας επιτρέπει να πουλάτε και να αγοράζετε αγαθά από το Market, εξαφανίζοντας πλέον το αγχώδες κυνήγι των resources όπως σε άλλα RTS. Δηλαδή σας λείπει Stone ενώ διαθέτετε πλεόνασμα από Food; Κανένα πρόβλημα. Πουλάτε το περίσσευμα και αγοράζετε εκεί όπου υπάρχει έλλειμμα (και μην ακούσω κανέναν να υπαινίσσεται τίποτα για τη Σοφοκλέους γιατί θα τον %$ÆTÆ@@@). Παράλληλα μπορείτε να επιδοθείτε στο εμπόριο και με πιο χρονοβόρες (και λιγότερο αυτοματοποιημένες μεθόδους) όπως με εμπορικά καραβάνια ή πλοία.

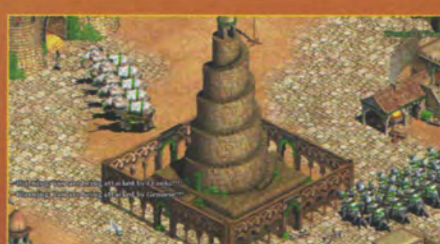
δ) Οι μεγάλες δόσεις ρεαλισμού σε ό,τι αφορά το gameplay και τον πόλεμο ειδικότερα, όπως και στο πρώτο AOE άλλωστε. Πλέον οι τοξότες βρίσκουν τους φονιάδες τους στο ψηφιακό πρόσωπο των skirmishers (στην πραγματικότητα οι skirmishers ήταν ευέλικτες μονάδες που δεν αναπτύσσονταν με το συνήθη σχηματισμό σε γραμμές

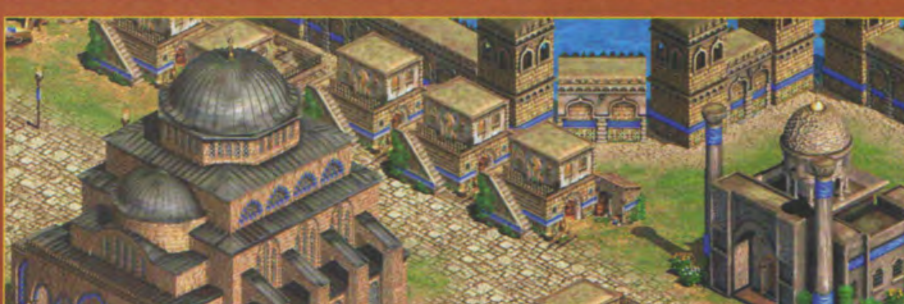
WONDERS

Ενα από τα περισσότερο εντυπωσιακά χαρακτηριστικά του AOE, η ανέγερση θαυμάτων δηλαδή, δεν θα μπορούσε να λείψει από το Age of Kings. Δείτε μερικά από τα θαύματα που θα κατασκευάσετε (κουίζ: Ποια είναι η Αγια-Σοφιά;)









ΑΠΟΔΟΣΗ ΣΕ LOW ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ

Οσο και αν σας φαίνεται απίστευτο, το παιχνίδι δεν απαιτεί ούτε P-II ούτε 128 MBRAM για να τρέξει. Ακόμα και σε έναν MMX το Age of Kings έτρεχε -με ελάχιστες εξαιρέσεις- χωρίς κανένα πρόβλημα. Πολύ λογικό, τη στιγμή που είναι αδύνατο οι προγραμματιστές της Microsoft να μη γνωρίζουν άψογα τις δυνατότητες της πλατφόρμας (λέγε με Windows) πάνω στην οποία τρέχει το παιχνίδι. Προσωπικά το μόνο σενάριο στο οποίο αντιμετώπισα προβλήματα ήταν το τρίτο με τους Μογγόλους, όπου το παιχνίδι σερνόταν στον 200άρη μου. Στα υπόλοιπα σενάρια όλα ήταν σχεδόν ιδανικά, ακόμα και όταν είχα φτάσει το όριο από units (75 όμως αυτή τη φορά). Γνωρίζω μία ή δύο εταιρίες που χρειάζονται κατεπειγόντως συνάντηση με τους προγραμματιστές του AOE...

και στήλες, αλλά διατηρούσαν μια πιο χαλαρή μορφή που έκανε τους τοξότες να δυσκολεύονται να τους πετύχουν), ενώ το βαρύ ιππικό αντιμετωπίζει μεγάλα προβλήματα με τους pikemen (έχετε δει το Braveheart;). Παρόμοια παραδείγματα θα συναντήσετε καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Τέλος, όλα τα συν και τα πλην των units καλύπτονται στο υπέροχο (και υπέρογκο) manual.

Δυστυχώς, ο χώρος που διαθέτουμε δεν επαρκεί για να περιγράψω όλα τα εντυπωσιακά στοιχεία του τίτλου, πρωτοεμφανιζόμενα και μη. Το σίγουρο είναι ότι και στον τομέα "πρωτοτυπία" το AOE2 ξεχωρίζει με χαρακτηριστική άνεση από τους "διώκτες" του.

ΗΧΟΣ

Αρκετά πετυχημένος, χωρίς όμως να ακολουθεί τα πρότυπα των γραφικών. Η μουσική είναι αρκετά καλή, αν και θα ήθελα να ήταν περισσότερο σύμφωνη με την εποχή που "εξομοιώνει" το παιχνίδι. Υπάρχουν βέβαια ανάλογα κομμάτια, αλλά δεν είναι αρκετά. Τα εφέ έχουν διατηρηθεί κατά σημαντικό ποσοστό από το πρώτο AOE, ενώ εντύπωση προκαλούν τα ιδιαίτερα πετυχημένα speeches. Ανάλογα μάλιστα με τη φυλή που θα παίξετε, τα speeches αλλάζουν! Ετσι, αν υπολογίσετε ότι υπάρχουν 13 πολιτισμοί, τότε καταλαβαίνετε ότι κάνουμε λόγο για πολλά και διαφορετικά speeches. Νομίζω ότι από κάτι τέτοιες λεπτομέρειες κρίνεται η δουλειά που έχει γίνει σε ένα παιχνίδι, το πόσο προσεγμένο ήθελαν οι προγραμματιστές του να είναι. Αλλος ένας τομέας στον οποίο το AOE2 όχι μόνο περνά τις εξετάσεις που δίνει αλλά διεκδικεί την πρωτιά με αξιώσεις. Βέβαια, τα speeches δεν προσφέρουν κάτι το εντυπωσιακό, αλλά πιστεύω ότι δεν είναι αυτός ο σκοπός τους. Απλά υπερτονίζουν το όλο ιστορικό κλίμα και μας θυμίζουν ότι οι τύποι που ακούγονται να ομιλούν κινέζικα είναι όντως Κινέζοι, γεγονός που αμβλύνει τις αρνητικές εντυπώσεις που έγραψα για τα units που είναι κοινά για όλες τις φυλές.



Τα γραφικά του Age of Kings σε αφήνουν άναυδο...

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Οσοι παρακολουθούν τα άρθρα μου γνωρίζουν ότι δύσκολα, πολύ δύσκολα η βαθμολογία μου ξεπερνά το 90%. Επειδή ίσως δεν έχω ξεκαθαρίσει τις απόψεις μου στο παρελθόν, τονίζω ότι "φυλάω" τέτοιες βαθμολογίες για εξαιρετικά παιχνίδια. Δεν έχω κανένα πρόβλημα να βάλω 93 και 94 και 95%, αρκεί το παιχνίδι να αντιπροσωπεύει αυτήν τη βαθμολογία. Με άλλες λέξεις, να είναι σχεδόν τέλειο (μιλάμε για λίγες μονάδες κάτω από το 100%, με πιάνετε;), να με έχει κρατήσει ακόμα και μετά το φινάλε του. Πιστεύω, λοιπόν, ότι το AOE2 με δικαιώνει απόλυτα, καθώς πρόκειται για ένα παιχνίδι που αφ' ενός παρουσιάζει μια δοκιμασμένη συνταγή στην καλύτερη όμως μορφή της και αφ' ετέρου προσφέρει εκπληκτικά νέα στοιχεία που δεν θα αφήσουν κανέναν ασυγκίνητο.

Η γοητεία των διασημότερων μεσαιωνικών πολιτισμών, ένα σχεδόν πλήρες μεσαιωνικό οπλοστάσιο, 4 (5 συν το tutorial) υπέροχες campaigns με σενάρια-πολύωρες επιχειρήσεις ακόμα και στα χαμηλότερα επίπεδα δυσκολίας, μοναδικά 3D γραφικά που όμοιά τους πιστεύω ότι δεν έχουμε ξαναδεί (το ξέρω, διαψεύδω τον εαυτό μου και όσα έγραφα δύο μήνες πριν για το Kingdoms, αλλά technology, ain't she a b...)



Οι Fire Galleys του Rise of Rome μετονομάστηκαν σε Fire Ships.

και ένα gameplay -αν μη τι άλλο- δοκιμασμένο είναι τα βασικότερα ατού του, ώστε να διεκδικήσει με μεγάλες αξιώσεις την πρωτιά στο χώρο των RTS. Λίγο περισσότερο υποβλητική ατμόσφαιρα να διέθετε (π.χ. μερικά cinematics δεν θα έκαναν καθόλου κακό στο όλο κλίμα) και περισσότερα διαφορετικά units σε κάθε φυλή και θα άγγιζε όχι απλά το τέλειο, αλλά το χαρακτηρισμό του software θαύματος. Το σίγουρο είναι πάντως ότι αυτήν τη στιγμή είναι το πληρέστερο real time strategy, καθώς κυριολεκτικά δεν του λείπει τίποτα! Αντίθετα κάνει τα υπόλοιπα games αυτής της κατηγορίας να δείχνουν τόσο φτωχά... PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	97
ΗΧΟΣ	89
GAMEPLAY	94
ΑΝΤΟΧΗ	92

95



Με διαφορά η κορυφαία στιγμή της Microsoft. Αν όχι το κορυφαίο, σίγουρα το πληρέστερο και περισσότερο εντυπωσιακό RTS όλων των εποχών. Ενα απόλυτο "must" για κάθε gamer.



Οι πολεμικοί ελέφαντες είναι το special unit των Περσών και, όπως βλέπετε, ιδανικοί για κατεδαφίσεις!

Rage of Mages II: Necromancer

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Οποιος ασχολείται με το Internet ξέρει πολύ καλά ότι αυτή τη στιγμή η Ρωσία διαθέτει μερικούς από τους καλύτερους προγραμματιστές που υπάρχουν και μάλλον τους πρώτους αυτή τη στιγμή hacker-άδες σε παγκόσμια κλίμακα. Η μεταφορά του ρωσικού pen and paper RPG Allods: Sealed Mystery στους υπολογιστές με τον τίτλο Rage of Mages πριν από περίπου έναν χρόνο σημείωσε πολύ μεγάλη επιτυχία. Η κυκλοφορία του δεύτερου της σειράς ήταν απλώς θέμα χρόνου. Το Rage of Mages 2, όπως ακριβώς και ο προκάτοχός του, προκαλεί εντύπωση με την όλη εμφάνιση, το περιεχόμενο και το συνολικό σχεδιασμό του. Ενώ είναι ένα κλασικό RPG, συνδυάζει μερικά στοιχεία χειρισμού που μέχρι τώρα είχαμε δει μόνο στα strategy games. Αυτή τη φορά τα καταφέρνει ακόμα καλύτερα.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Το Rage of Mages παρουσιάστηκε από το περιοδικό μας καθυστερημένα και σημαντικό μερίδιο της ευθύνης για την αργοπορία αυτή ανήκει σε μένα. Αργήσαμε, αλλά τελικά το παρουσιάσαμε στο τεύχος 106.

Τα περισσότερα game sequels προσπαθούν να ανανεώσουν τα πρώτα της σειράς και να επιδείξουν, στο βαθμό του δυνατού, ένα πολύ διαφορετικό πρόσωπο. Από την άλλη μεριά, υπάρχουν μερικά παιχνίδια που ως sequels ακολουθούν σχεδόν πιστά τη γραμμή πλεύσης του πρωτοτύπου, στηριζόμενα στη λογική ότι, αφού το πρώτο άρεσε τόσο πολύ, γιατί να το αλλάξουμε και να μη δώσουμε ένα σχεδόν ίδιο, όπου απλώς θα έχουμε διορθώσει τα όποια προβλήματα αυτό είχε;

Προσωπικά η δεύτερη λογική με βρίσκει σε πολλά σημεία σύμφωνο. Πάντοτε είχα την απορία γιατί να μην έχω 4-5 Rex Nebular με διαφορετικό σενάριο και δράση ή 3-4 Indiana Jones and The Fate of Atlantis που καθένα θα διηγιόταν και μία άλλη ιστορία. Γιατί, τέλος πάντων, κάθε παιχνίδι πρέπει να είναι διαφορετικό από το προηγούμενο; Από την άλλη μεριά, καταλαβαίνω πολύ καλά ότι η διαρκής αναζήτηση και πάλη για αλλαγή είναι ο κινητήριος μοχλός των πάντων και ότι χωρίς αυτές τις δύο τάσεις ίσως ήμαστε ακόμη στη λίθινη εποχή. Εξακολουθώ όμως να πιστεύω ότι σε μερικά πράγματα οι ρυθμοί μας





ΕΤΑΙΡΙΑ

BUKA/NIVAL ENTERTAINMENT/MONOLITH PRODUCTIONS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium στα 166MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, DirectX 6.1, 4x CD-ROM drive, 1MB SVGA κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers (640x480, 65.536 colors), 16-bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 150MB στον σκληρό

θα μπορούσε να ήταν πολύ πιο χαλαροί. Εξάλλου πρόκειται για τη διασκέδασή μας - ας αφήσουμε το άγχος για κάπου αλλού.

Το Rage of Mages 1 έμοιαζε πάρα πολύ με ένα αντίγραφο του Warcraft 2 όσον αφορά στην επιφάνεια της περιπέτειας. Ωστόσο μέσα του χτυπούσε μία πολύ ισχυρή μηχανή role playing game, και μάλιστα από αυτές που βασίζονται όσο λίγες στην ανάπτυξη του σεναρίου. Το μεγαλύτερο πλεονέκτημά του βασιζόταν στο ότι ήταν πάρα πολύ διασκεδαστικό και όσοι ξεπερνούσαν τις πρώτες δυσκολίες εξοικείωσης με το παιχνίδι δεν ξεκόλλαγαν με τίποτα. Εθισμός δηλαδή σχεδόν 100%. Το Rage of Mages 2 ακολουθεί πιστά τα χνάρια του πρώτου, με τη διαφορά ότι κάνει μερικά πράγματα ακόμη καλύτερα, και νομίζω ότι αυτό είναι αρκετό προς το παρόν.

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Οπως τα περισσότερα role playing games, το Rage of Mages είναι δομημένο γύρω από μία σταδιακά εξελισσόμενη πλοκή. Εκτυλίσσεται σε ένα μυστηριώδες βασίλειο, γνωστό με το όνομα "World of Allods". Κάποτε το βασίλειο αυτό ήταν σε ακμή, τώρα πια όμως είναι διαμελισμένο σε εκατοντάδες νησιά. Κάθε νησί είναι ένα αυτόνομο Allod και διαχωρίζεται από τα άλλα μέσω μίας μυστηριώδους αστρικής ύλης, που είναι ικανή να διαλύσει, να απορροφήσει κάθε αντικείμενο ή ζώντα οργανισμό που θα πλησιάσει κοντά της.

Δεν είναι σίγουρο από πότε και πώς προήλθε αυτός ο διαχωρισμός. Πολλοί ισχυρίζονται ότι ο κόσμος χωρίστηκε ως αποτέλεσμα μίας καταστροφικής σύγκρουσης ενός κομήτη πάνω στην περιοχή του πρώην ενιαίου βασιλείου. Σύμφωνα με τη θεωρία αυτή, κατά την πρόσκρουση του κομήτη μόνο οι ισχυρότεροι από τους Mages, που αργότερα μετονομάστηκαν σε Greater Mages, κατάφεραν να διατηρήσουν σημαντικά τμήματα της γης γύρω από τα κάστρα τους και να τα προστατέψουν από την καταστροφική σύγκρουση. Αρκετοί όμως δεν αποδέχονται αυτή τη θεωρία και κυκλοφορούν φήμες ότι η καταστροφή του ενιαίου βασιλείου υπήρξε απόρροια της υπεροψίας και της αδιαφορίας των μεγάλων μάγων της περιοχής.



Δημιουργώντας τον κυρίως χαρακτήρα του παιχνιδιού. Συνιστώ να επιλέξεις το εύκολο επίπεδο δυσκολίας, κάνοντας κλικ στο πιόνι που είναι στην πάνω αριστερή γωνία.



Από τότε που έγινε η μεγάλη καταστροφή και σχηματίστηκαν αυτά τα νησιά Allods, έχουν περάσει περίπου 700 χρόνια και όσοι επέζησαν, αναγκαστικά προσαρμόστηκαν στις νέες συνθήκες που είχαν δημιουργηθεί. Η εξουσία έχει περάσει πια στα χέρια των πιο πλούσιων κρατών και στο προσκήνιο έχουν εμφανιστεί αρκετοί νέοι και ιδιαίτερα φιλόδοξοι κυβερνήτες. Σχεδόν κανείς δεν ενδιαφέρεται πια για τους Μάγους (Mages), που ασχολούνται με τις έρευνες και τα πειράματά τους.

Ενα από αυτά τα πειράματα περιγράφηκε στο πρώτο παιχνίδι της σειράς, το Rage of Mages 1. Τότε μία θαρραλέα





Οι γενικοί χάρτες του παιχνιδιού μέσω των οποίων κινείσαι από περιοχή σε περιοχή.



Προσλαμβάνοντας την πρώτη συντρόφισσά σου.

ομάδα adventurers ταξίδεψε στο Allod του Uimor και κατόρθωσε να νικήσει μία διαβολική δύναμη από τον Εξω Κόσμο, βάζοντας τέρμα στις προσπάθειές της να υποτάξει τους πάντες και τα πάντα.

Στην έρημη γη μία κοιμούμενη διαβολική δύναμη βγαίνει έρποντας σιγά σιγά από τα έγκατα της γης. Παρ' όλο που δεν μοιάζουν με τα άγρια τέρατα που έχουμε συνηθίσει, οι Νεκρομάντες είναι ίσως οι πιο διαβολικοί χαρακτήρες που υπάρχουν. Απόλυτοι γνώστες των μυστικιστικών τεχνών και μαγειών, έχουν τη μοναδική ικανότητα να ανασταίνουν νεκρούς με την ίδια ευκολία που αφαιρούν τη ζωή από ζωντανούς.

Με πρώτο σκοπό τους να "κτίσουν" σιγά σιγά ένα μικρό βασίλειο, οι Νεκρομάντες σύντομα θα αποκαλύψουν όλη την τρομερή δύναμή τους καθώς θα επιχειρήσουν να υποτάξουν ολόκληρη τη γνωστή γη στους διαβολικούς σκοπούς τους. Εχοντας ως απόλυτο όπλο τους τη μαύρη μαγεία, τη χρήση της οποίας έχουν αναγάγει σε πραγματική τέχνη, και ελέγχοντας μέσω αυτής μία τεράστια στρατιά από ζωντανούς-νεκρούς είναι σχεδόν έτοιμοι να βάλουν μπροστά τα καταχθόνια σχέδιά τους.

Εσύ πρέπει να ξεκινήσεις μία δύσκολη αποστολή, όπου αναπτύσσοντας συνέχεια τα χαρακτηριστικά σου πρέπει να συσπειρώσεις τους κατάλληλους συμμάχους, έτσι ώστε να πάρεις πίσω ένα πανίσχυρο "χαμένο" talisman αρχαίας μαγείας, που είναι ικανό να σε προστατέψει στην τελική σύγκρουση. Και φυσικά πρέπει να εντοπίσεις τη "φωλιά" των Νεκρομαντών και να εξοντώσεις αυτούς και τον τρομερό στρατό τους από νεκροζώντανους, προτού οι Νεκρομάντες κατορθώσουν να ολοκληρώσουν τα καταστροφικά σχέδιά τους.

Το Rage of Mages 2, όπως και το πρώτο της σειράς, επιτρέπει τη δημιουργία χαρακτήρων μόνο από δύο φυλές, τους Fighters και Mages. Οπως στα περισσότερα επιτραπέζια pen and paper role playing systems, οι πολεμιστές δεν μπορούν να μάθουν να κάνουν cast spells και μπορούν να χρησιμοποιούν μαγεία μόνο μέσω ειδικών όπλων, όπως κάποιο magically enhanced όπλο ή πανοπλία, είτε διαβάζοντας κάποια ειδικά magic scrolls. Μένοντας επίσης πιστοί στην παράδοση του είδους οι Μάγοι δεν μπορούν να χρησιμοποιήσουν πανοπλία ή παραδοσιακά όπλα. Ετσι, ο πολεμιστής είναι ένας καθαρόαιμος πολεμιστής και ο μάγος ένας καθαρόαιμος μάγος.

Φτιάχνοντας το χαρακτήρα σου αρχικά διαλέγεις το επίπεδο δυσκολίας των εχθρών σου και γενικά των καταστάσεων που θα αντιμετωπίσεις. Το πιόνι αντιστοιχεί σε εύκολες μάχες, ο αξιωματικός στο κανονικό επίπεδο δυσκολίας και, τέλος, η βασίλισσα στο πολύ δύσκολο επίπεδο. Εν συνεχεία διαλέγεις τι τύπο προτιμάς, δηλαδή τι θέλεις να είσαι: άντρας πολεμιστής, γυναίκα πολεμίστρια, άντρας μάγος ή γυναίκα μάγος.


Νικώντας στην πρώτη σημαντική μάχη. Δεν υπάρχει περίπτωση να την κερδίσεις χωρίς συντρόφους.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ - BUGS ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Δυστυχώς το παιχνίδι εμφανίζει αρκετά προβλήματα. Η γνώση αυτών βοηθά τον παίκτη να τα αποφύγει.

INVENTORY & ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

1. Σε αρκετές περιπτώσεις δεν μπορείς να πουλήσεις αντικείμενα στα μαγαζιά. Κάνε Save/Load για να λύσεις το πρόβλημα.

2. Αν αλλάζεις πολύ γρήγορα αντικείμενα μεταξύ τους στο inventory, ίσως μερικά εξαφανιστούν! Κάνε Save/Load για να λύσεις το πρόβλημα.

ΓΡΑΦΙΚΑ

1. Αν κτυπηθείς από το Stone Curse ενώ στέκεσαι ανάμεσα σε τετράγωνα στο Game grid, οι χαρακτήρες μπορεί να μετακινηθούν και να μη φαίνονται στη οθόνη. Κάνε Save/Load για να λύσεις το πρόβλημα.

2. Στις αναλύσεις 800x600 και 1.024x768 μερικά icons μπορεί να αναβοσβήνουν στην οθόνη.

INTERFACE

1. Πρόσεξε γιατί κάνοντας ταυτόχρονα κλικ τα δύο πλήκτρα του mouse μπορεί μερικές φορές να "κολλήσει" ο κέρσορας. Κάνε Save/Load για να λύσεις το πρόβλημα.

2. Οι παίκτες μερικές φορές μπορεί να έχουν πρόβλημα με το να μαζεύουν τα bugs και στην περίπτωση αυτή το πλήκτρο "P" δεν θα δουλεύει.

SPELLS

1. Το Autocast δεν λειτουργεί με όλα τα spells και όλες τις φορές. Χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα Summon, Wall of Fire και Wall of Earth spells.

2. Το Flying damage δεν φαίνεται όταν έχεις όπλα που κάνουν cast τα Life spells.

ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

1. Στην αποστολή "Killer Dragon" το γραφικό του χαρακτήρα Mage δεν θα φαίνεται στην ακτή μόλις βρεις το νερό για το spell.

2. Στην αποστολή "Magic Source" μερικές φορές τα τέρατα από το κεντρικό νησί τηλεμεταφέρονται εκεί όπου είναι οι χαρακτήρες σου, κάνοντας έτσι την αποστολή σχεδόν αδύνατη. Κάνε Save/Load για να λύσεις το πρόβλημα.

3. Στην αποστολή "Talena's Request" stage τα στατιστικά της Talena για τα Fire και Water παρουσιάζονται τελείως λανθασμένα.

Ακολούθως βάζεις όποιο όνομα θέλεις στον ήρωά σου και πατάς το πλήκτρο Enter/Return. Στη νέα οθόνη θα διαλέξεις την πρωταρχική κατηγορία όπλων που θα χρησιμοποιείς (σπαθιά, τσεκούρια κ.λπ.) ή τη μαγική sphere (γη, αέρας κ.λπ.) που θα επιδράσει πάνω σε όλες τις ικανότητές σου. Στο ίδιο παράθυρο μπορείς να αποδεχτείς τις ικανότητές σου ή να κάνεις Reset και να δεις τι σου βγάζει από την αρχή ή να κάνεις κλικ σε ένα από τα πλην στα δεξιά των αριθμών που υπάρχουν στα χαρακτηριστικά σου, έτσι ώστε να τους ρυθμίσεις όπως ακριβώς εσύ θέλεις.

Εδώ χρειάζεται λίγο παραπάνω προσοχή. Το τι νούμερα θα βάλεις σε καθένα από τα 4 χαρακτηριστικά σου θα καθορίσει το χαρακτήρα σου στη συνέχεια του παιχνιδιού. Ετσι σημειώνεται ότι τα Body και Agility είναι χαρακτηριστικά κυρίως των πολεμιστών, ενώ τα Mind και Spirit κυρίως των μάγων. Αφού τα ρυθμίσεις όπως εσύ θέλεις, πάτα το πλήκτρο ACCEPT και ξεκινάς το παιχνίδι.

Συνιστώ να επιλέξεις το εύκολο επίπεδο δυσκολίας του παιχνιδιού, μια και γενικά το Rage of Mages 2 είναι εξαιρετικά δύσκολο. Ετσι, το μεσαίο επίπεδο από πλευράς δυσκολίας ουσιαστικά αντιστοιχεί με ανώτερο βαθμό δυσκολίας, το εύκολο σε μέσο βαθμό δυσκολίας, ενώ στο πιο δύσκολο επίπεδο είναι εξαιρετικά δύσκολο να νικήσεις, εκτός και έχεις το χρόνο και την υπομονή να κάνεις αμέτρητα save και loads, για να ξεφεύγεις από τις καταστάσεις που προκύπτουν.

Γενικά η δημιουργία του χαρακτήρα σου βρίσκεται σε τελείως πρωτόγονο στάδιο. Επρεπε να υπάρχουν περισσότερες ράτσες, κλάσεις και ικανότητες από τις οποίες να μπορείς να επιλέγεις.

Ξεκινάς την περιπέτεια μόνος σου, αλλά πολύ σύντομα θα βρεις πληθώρα NPCs χαρακτήρων, οι οποίοι ενώνονται μαζί σου και θα σε βοηθούν στις αποστολές σου.

Η δράση προχωρεί μέσω ενός συστήματος που είναι βασισμένο στις διάφορες αποστολές, οι περισσότερες των οποίων ξεκινούν από ένα πανδοχείο που ονομάζεται "Inn of Plagat". Οσο περισσότερο προχωρείς στο παιχνίδι τόσο πιο πολύ θα έχεις την ανάγκη να εξοπλίζεσαι καλά σε όλα τα επίπεδα. Μπορείς να πουλάς ή και να αγοράζεις αντικείμενα από τα τοπικά μαγαζιά, ενώ τα training grounds είναι συνήθως το καταλληλότερο μέρος για να μάθεις νέα skills ή να αναπτύξεις κάποια που ήδη έχεις. Οι μάγοι μπορούν να αναπτύξουν συνολικά 5 περιοχές της μαγείας (Fire, Water, Earth, Air και Astral spheres). Οι πολεμιστές μπορούν και αυτοί να αναπτύξουν 5 διαφορετικούς τύπους όπλων και χειρισμού τους (Blade, Axe, Bludgeon, Pike και Archery).

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το Rage of Mages ήδη από το πρώτο μέρος σού επέτρεπε να διαλέγεις ανάμεσα στις αναλύσεις 640x480, 800x600 και 1.024x768, ανάλογα με τη δύναμη του υπολογιστή σου. Φυσικά, διαλέγοντας μία από τις μεγαλύτερες αναλύσεις δεν σημαίνει ότι θα βλέπεις όλα τα videos ή τις ειδικές οθόνες του παιχνιδιού σε full screen. Απλώς βλέπεις full screen μόνο το χάρτη του παιχνιδιού πάνω στον οποίο εξελίσσεται η δράση. Τα κυρίως γραφικά του είναι εξαιρετικά μικρά, και εδώ είναι το πρώτο σημείο που σου φέρνει στο μυαλό τα strategy games. Προσωπικά αυτού του μεγέθους τα γραφικά δεν μου άρεσαν σχεδόν καθόλου, όχι μόνο για λόγους αισθητικής αλλά κυρίως γιατί δεν είναι ευδιάκριτοι οι χαρακτήρες και τα αντικείμενα.





Στις πόλεις θα επισκέπτεσαι τα πανδοχεία, για να μαθαίνεις αποστολές και να προσλαμβάνεις συντρόφους, και τα καταστήματα, για να αγοράζεις διάφορα αντικείμενα.

Το Rage of Mages 2, όπως ακριβώς και ο προκάτοχός του, προκαλεί εντύπωση με την όλη εμφάνιση, το περιεχόμενο και το συνολικό σχεδιασμό του.

Τι έχει αλλάξει σε σχέση με το πρώτο της σειράς; Υπάρχουν αρκετές βελτιώσεις στα γραφικά του. Καταρχήν, η τοπογραφία του εδάφους και κυρίως το πώς αυτό επιδρά στην ταχύτητα κίνησης των χαρακτήρων, τα εφέ από τα spells που γίνονται κατά τη διάρκεια των μαχών και όχι μόνο. Γενικά τα χρώματα είναι πιο ζωηρά και οι λεπτομέρειες φαίνεται να έχουν προσεχθεί περισσότερο. Πρέπει να ξεκαθαρίσουμε όμως ότι το Rage of Mages 2 δεν είναι το παιχνίδι που θα αγοράσεις για τα γραφικά του. Αν θέλεις γραφικά της λεγόμενης τεχνολογίας αιχμής, τότε πρέπει να κοιτάξεις κάπου αλλού.

Ο ήχος του δυστυχώς δεν έχει παρουσιάσει ιδιαίτερη βελτίωση, γεγονός το οποίο μάλλον καταγράφεται στα αρνητικά του, μια και δεν είναι κάτι το ξεχωριστό σε ό,τι αφορά την background μουσική τα ειδικά εφέ και την ποιότητα των ομιλιών. Σε πάρα πολλά σημεία η επαναλαμβανόμενη μουσική του γίνεται κάτι παραπάνω από ενοχλητική, ενώ και το speech δεν έχει προσεχθεί ιδιαίτερα, με αποτέλεσμα οι ομιλίες να μη είναι καθόλου ατμοσφαιρικές.

Ο χειρισμός του από την πρώτη ματιά ίσως φανεί μπερδεμένος, αλλά τελικά έπειτα από λίγο διαπιστώνεις πόσο απλός, φιλικός προς το χρήστη και λει-

MULTIPLAYER MODE

Το Rage of Mages υποστηρίζει πλήρες multiplayer παιχνίδι μέσω modem, LAN ή Internet. Η σύνδεση μέσω Internet απαιτεί το TCP/IP πρωτόκολλο. Το τοπικό δίκτυο απαιτεί το πρωτόκολλο IPX. Σημειώνεται ότι μπορεί και να παιχτεί μέσω σειριακού καλωδίου που θα ενώσει δύο υπολογιστές.

Εχουν γίνει μερικές αλλαγές στο multiplayer παιχνίδι, με πιο σημαντικές από αυτές το ότι έχουν αντικατασταθεί η επιλογή Load από την επιλογή Diplomacy και η επιλογή Victory από την επιλογή Change map. Η διπλωματία επιλέγεται από το menu πατώντας το πλήκτρο F3 και μέσω αυτής ορίζεις τις σχέσεις σου με τους άλλους παίκτες. Οι επιλογές που έχεις είναι οι Enemy, Allianc, Watch και Silence. Με την επιλογή Change map αλλάζεις το χάρτη σε οποιοδήποτε σημείο του παιχνιδιού.

Ομολογώ ότι δεν είχα το χρόνο να ασχοληθώ αναλυτικά με τη Multiplayer Option, μια και είχα προβλήματα τον τελευταίο καιρό με το τηλέφωνό μου. Πάντως, για να είμαι ειλικρινής δεν βρήκα να προσφέρει κάτι το διαφορετικό από το Signle Player Mode. Πιστεύω ότι έπρεπε να υπάρχει η δυνατότητα να ελέγχουν διάφοροι παίκτες τα μέλη μίας και μόνο ομάδας. Τότε ναι, θα είχε πλάκα.

τουργικός σε γενικές γραμμές είναι. Σημειωτέον ότι τα βασικά μοτίβα του χειρισμού του παιχνιδιού δίνουν την εντύπωση ότι πρόκειται για strategy game. Ετσι οι φίλοι των strategies δεν θα έχουν κανένα πρόβλημα μαζί του. Φυσικά, όλοι όσοι έχουν δει το πρώτο της σειράς θα είναι απόλυτα εξοικειωμένοι μαζί του. Χαρακτηριστικότερο παράδειγμα αποτελεί η δυνατότητα μετακίνησης όλης της ομάδας σου. Μπορείς να κάνεις κλικ κάπου κοντά τους και κρατώντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο του mouse να σχηματίσεις ένα άσπρο τετράγωνο που θα τους περιλαμβάνει. Αφήνοντας το πλήκτρο του mouse, επιλέγεις όλους τους χαρακτήρες σου οι οποίοι πλέον θα κινούνται σαν να είναι ένας. Ετσι, κάνοντας κλικ τον move κέρσορα κάπου μέσα στην οθόνη θα μετακινούνται όλα τα μέλη της ομάδας σου.



Βλέποντας τις αποστολές σου.

Το σύστημα χειρισμού παρουσιάζει σημαντικές αδυναμίες όταν πρέπει να βρεις αντικείμενα που είναι κρυμμένα κάτω από δέντρα ή κοντά σε σωρούς από πέτρες καθώς εντοπίζονται πολύ δύσκολα.

Καταρχήν, με το πλήκτρο "Escape" εμφανίζεται/εξαφανίζεται το Main Menu, το οποίο περιέχει τις επιλογές Save Game, Load Game, Game Options, Quest Objectives, End Quest και Return to Game. Το Game options ρυθμίζει μία σειρά από επιλογές του παιχνιδιού, στις οποίες είναι χρήσιμο να δώσεις ιδιαίτερη προσοχή. Εγώ, για παράδειγμα, έβαλα το AutoHealing στο Often, μάρκαρα τα Show flying damage και Tips, στο Formation Mode τσέκαρα την επιλογή On κ.λπ.

Πατώντας το πλήκτρο "I" ενεργοποιείς το inventory σου, ενώ με το πλήκτρο "Q" ενεργοποιείς το spellbook σου. Πιο προσιτό φαίνεται το πλήκτρο spacebar που ανοίγει αυτόματα το inventory και το Spellbook, και έτσι μπορείς να τα χειρίζεσαι και τα δύο μαζί.

Το Quest Objectives σου υπενθυμίζει ποια είναι κάθε φορά η αποστολή σου. Καθώς κινείσαι πάνω στο χάρτη της περιπέτειας αποκαλύπτεις την περιοχή γύρω σου, φαινόμενο επίσης που κυριαρχεί στα strategy games. Στη δεξιά μεριά της οθόνης υπάρχουν 3 ή 4 παράθυρα, ανάλογα με την ανάλυση στην οποία τρέχεις το παιχνίδι. Πάνω δεξιά φαίνεται ένα παράθυρο με το συνολικό χάρτη της περιπέτειας (scroll-άρει προς όλες τις άκρες της οθόνης, πηγαίνοντας τον κέρσορα στις άκρες της οθόνης του παιχνιδιού), από κάτω ακριβώς υπάρχει ένα άλλο παράθυρο που περιλαμβάνει τις 8 βασικές εντολές/κινήσεις του παιχνιδιού, δηλαδή τις Attack, Move,



Χρησιμοποιώντας spells σε μία μάχη με χαρακτήρα Mage.



Guard, Defend, Cast, Swarm, Stand Guard και Retreat. Κάτω από το παράθυρο αυτό εμφανίζεται το πορτρέτο του χαρακτήρα που δείχνεις με τον κέρσορα του mouse. Αν ο κέρσορας του mouse δεν δείχνει σε κάτι συγκεκριμένο, τότε θα εμφανίζει πόσα άτομα (units!) έχεις υπό τον έλεγχό σου. Αν παίζεις το παιχνίδι στην ανάλυση 1.024x768 από κάτω ακριβώς θα βλέπεις ένα παράθυρο που θα δείχνει όλες τις πληροφορίες που αφορούν στο χαρακτήρα σου.

Για να βγάλεις έναν χαρακτήρα από την ομάδα σου, πατάς το πλήκτρο "SHIFT" και κρατώντας το πατημένο κάνεις αριστερό κλικ πάνω στο χαρακτήρα που σε ενδιαφέρει. Επαναλαμβάνοντας αυτή τη διαδικασία μπορείς να ξαναβάλεις το συγκεκριμένο χαρακτήρα στην ομάδα σου.

Για να φορέσεις κάτι ή να οπλιστείς με ένα όπλο, άνοιξε το inventory σου και με τη μέθοδο του drag & move μετάφερε το αντικείμενο που θέλεις πάνω στο πορτρέτο του ήρωα στα δεξιά και άφησε το πλήκτρο του mouse. Αυτός θα χρησιμοποιήσει αυτόματα το εν λόγω αντικείμενο. Βρήκα πολύ αρνητική τη διαδικασία που ακολουθείς για να περάσεις ένα αντικείμενο από ένα μέλος της ομάδας σου σε ένα άλλο. Η μόνη δυνατότητα που έχεις γι' αυτή τη λειτουργία είναι να ανοίξεις το inventory σου, να πάρεις το αντικείμενο που θέλεις, να το ρίξεις στο έδαφος, να αλλάξεις χαρακτήρα, δηλαδή να επιλέξεις αυτόν που θέλεις να πάρει το συγκεκριμένο αντικείμενο, και να πάρεις από το έδαφος το εν λόγω αντικείμενο και να το βάλεις στο inventory του. Χαμός δηλαδή.

Για να χρησιμοποιήσεις ένα spell έχεις διάφορους τρόπους. Ενας από αυτούς είναι να ανοίξεις το spellbook σου και να επιλέξεις το spell που θέλεις. Τώρα δεν έχεις παρά να το κάνεις κλικ σε αυτόν που επιθυμείς. Αλλος τρόπος είναι να περάσεις τα spells που σε ενδιαφέρουν στα hot keys CTRL & F4-F8.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι από τα πιο δυνατά σημεία του, μια και ο τρόπος που χειρίζεται τις αποστολές είναι από τους καλύτερους που έχω δει σε παιχνίδι του είδους.

Υπάρχουν περίπου 44 αποστολές. Στα περισσότερα σημεία θα γνωρίζεις πολλές από αυτές, αλλά θα είναι δικό σου θέμα ποιες θα ακολουθείς. Πολλές από αυτές δεν προχωρούν αν πρώτα δεν ολοκληρώσεις κάποιες άλλες. Αλλά μη φοβάσαι, σχεδόν ποτέ δεν θα κολλήσεις επειδή δεν θα μπορείς να κάνεις κάτι ή να φέρεις σε πέρας μία αποστολή. Το πιο βασικό στοιχείο του παιχνιδιού, όπου διακρίνονται στοιχεία σπάνιου RPG, είναι το γεγονός ότι χρειάζεται να μελετήσεις πάρα πολύ καλά το πώς θα χειριστείς κάθε αποστολή. Δηλαδή εκτός από τα κλασικά στοιχεία τακτικών των διάφορων μαχών που υπάρχουν στη συντριπτική πλειονότητα των RPGs, υπεισέρχονται και σημαντικά στοιχεία στρατηγικής, δηλαδή μελέτης και σχεδιασμού των κινήσεών σου, αν θέλεις να φέρεις σε αίσιο πέρας τις αποστολές σου.

Φυσικά, μαθαίνεις για τις αποστολές σου συζητώντας στα διάφορα πανδοχεία, ενώ θα υποχρεωθείς να προσλάβεις πάρα πολλούς μισθοφόρους, μια και η βοήθειά τους είναι καταλυτική. Ετσι θα χρειαστεί να σώσεις ένα χωριό από την πείνα, υπερασπίζοντας τους χωρικούς και τα πρόβατά τους από την επίθεση λύκων, θα πρέπει να ενώσεις ένα διαλυμένο artifact, θα χρειαστεί να πολεμήσεις δράκους, orcs, νεκραναστημένους ιππότες και φυσικά νεκρομάντες - δηλαδή όλα τα τέρατα που αποτελούν το στοιχείο μου.



Βάζοντας ένα από τα cheats του παιχνιδιού.

Θα πρέπει να αποκαθιστάς την τάξη σε χωριά που θα ελευθερώνεις, να σμίγεις χωρισμένους, να εκδικείσαι για ορφανά και να βοηθάς πάρα πολλούς να γυρίσουν σώοι στο σπίτι τους.

Αυτά είναι λίγα μόνο από τα quests, τα περισσότερο "ανθρώπινα" χωρίς δηλαδή κάποιο υπερφυσικό στοιχείο. Το βασικότερο όμως χαρακτηριστικό του Rage of Mages 2 παραμένει το πολύ δυνατό σενάριό του, το οποίο όσο περισσότερο προχωρείς στο παιχνίδι τόσο περισσότερο ξεδιπλώνει τις χάρες του, με αποτέλεσμα να σε καθηλώνει και να μην αφήνεις το παιχνίδι με τίποτα.

Παρ' όλα αυτά το παιχνίδι αυτό καθαυτό μερικές φορές μπορεί να σε οδηγήσει σε αδιέξοδο. Ο βασικότερος λόγος είναι ότι πάρα πολλές φορές θα βρεθείς σε καταστάσεις για τις οποίες δεν ήσουν προετοιμασμένος και δεν θα μπορούσες να ήσουν άλλωστε γιατί δεν ήξερες τι ακριβώς σε περιμένει. Βλέπεις η δράση του βασίζεται πολύ στο trial & error.

Συνοψίζοντας, το Rage of Mages 2 δεν απευθύνεται σε όσους αποζητούν το φανταχτερό ή την τελευταία λέξη της τεχνολογίας σε κάθε παιχνίδι. Απευθύνεται κυρίως σε όσους έλκονται από τα πολύ προσεγμένα σενάρια και την πλούσια και δύσκολη δράση, με λίγα λόγια σε όσους θεωρούν ότι η ουσία ενός παιχνιδιού είναι το gameplay του και όχι τα φτιασίδια του.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	80
ΣΕΝΑΡΙΟ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85

86



Το Rage of Mages 1 ήταν ένα πρωτότυπο παιχνίδι, το πρώτο που κατόρθωνε να συνδυάσει στοιχεία CRPGs και strategies. Το Rage of Mages 2 είναι, όπως και το πρώτο της σειράς, ένα πάρα πολύ καλό RPG. Απευθύνεται στους απαιτητικούς και υπομονετικούς χρήστες, μια και είναι πολύ δύσκολο.

Prince of Persia 3D

Ποιος θυμάται άραγε την Broderbund, την εταιρία που στη "χρυσή" δεκαετία του '80 μας είχε δώσει ένα παιχνίδι που έμελλε να γίνει θρύλος και να βάλει τα θεμέλια της βιομηχανίας κατασκευής software και ειδικότερα των παιχνιδιών για PCs τα χρόνια που ακολούθησαν... Είναι λοιπόν γεγονός, ο "Πρίγκιπας της Περσίας" βρίσκεται για τρίτη φορά κοντά μας! Ντυθείτε κατάλληλα για την περίσταση, εξοπλιστείτε με το πιστό σας σπαθί -ή τόξο κατά προτίμηση- και ελάτε μαζί μας σε ένα μαγευτικό ταξίδι στα βάθη της Μέσης Ανατολής...

του Κώστα "Bandit" Σπυρόπουλου
bandit@cybergal.com

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Πριν να ξεκινήσουμε την παρουσίαση του παιχνιδιού, θεωρήσαμε σκόπιμο να αναφέρουμε μια ιστορία που στους περισσότερους θα προκαλέσει ρίγη συγκίνησης... Μια ωραία πρωία, λοιπόν, αρκετά χρόνια πριν, ένας πιτσιρικάς σκαλίζοντας το νέο απόκτημα της οικογένειας (σ.σ.: έναν Tulip PC XT!) έπεσε πάνω σε μία δισκέτα που δεν είχε κάποιο ιδιαίτερο διακριτικό. Περίεργος καθώς ήταν, όπως όλοι οι πιτσιρικάδες της ηλικίας του, τοποθέτησε τη δισκέτα στο drive και έτρεξε ένα περίεργο αρχείο ονόματι prince.exe, που ουδεμία σχέση πρέπει να είχε με τις εργασίες του πανεπιστημίου του αδελφού του.

ΕΤΑΙΡΙΑ
BRODERBUND/RED ORB ENTERTAINMENT
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 233, 64MB RAM, 300MB HD, 8MB 3D hardware accelerator, 4x CD-ROM, Windows 95, 98 και 100% DirectX compatible κάρτες ήχου και γραφικών

Αμέσως η οθόνη σκοτείνιασε και από το speaker άρχισε να ακούγεται μια υποβλητική μουσική, ενώ το λογότυπο "Prince of Persia" σχηματιζόταν αργά αργά στην οθόνη. Τη συνέχεια της ιστορίας καθώς και την ταυτότητα του νεαρού αφήνουμε να μαντέψετε μόνοι σας. (σ.α.: Κώστα, μη μας κάνεις τον Ιάπωνα, όλοι ξέρουμε ότι ήσουν εσύ...)



ΣΕΝΑΡΙΟ

Η ιστορία του Prince of Persia 3D (Pop3D για συντομία) ξεκινά εκεί ακριβώς όπου την είχαμε αφήσει στο τέλος του δεύτερου μέρους της σειράς Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame. Εχοντας αφανίσει για πάντα τον διαβολικό μάγο Jaffar, οι μέρες κυλούν ευτυχισμένα στο παλάτι του σουλτάνου και πλέον "πατέρα" σας (λόγω του πρόσφατου γάμου σας με την κόρη του). Ομως, όπως συμβαίνει συνήθως σε αυτές τις περιπτώσεις, η ηρεμία και η γαλήνη του έγγαμου βίου σας δεν θα μπορούσε να συνεχιστεί για μεγάλο χρονικό διάστημα. Επειτα από λίγες εβδομάδες, λοιπόν, φτάνει στο παλάτι του σουλτάνου επίσημη πρόσκληση από τον αδελφό του, βασιλιά Assan, στην οποία ο δεύτερος καλεί το σουλτάνο καθώς και την υπόλοιπη



Προσέξτε τα potions που πίνετε, ορισμένα από αυτά δεν είναι και τόσο... υγιεινά.

κά μάτια! Αν και η σκέψη ότι θα αποχωριστείτε την πριγκίπισσα έστω και για λίγες στιγμές σάς σκοτώνει, η θέση σας και οι τρόποι σας σάς επιβάλλουν να παρευρεθείτε στην εκδήλωση του Assan, προκειμένου να μην προσβάλλετε τη φιλοξενία του.

Το βράδυ της γιορτής τα πάντα είναι μαγευτικά στο παλάτι του Βασιλιά, ενώ ο αισθησιακός χορός των αιθέριων υπάρξεων που έχει επιστρατεύσει ο Assan προκειμένου να σας ευχαριστήσει θα μπορούσε άνετα να σαγηνεύσει οποιοδήποτε αρσενικό (θέλω κι εγώώώώ... Αρχισυντάκτης: Σταμάτα την κλάψα και δούλευε, σκουλήκι...). Οχι όμως εσάς, που το μυαλό και οι σκέψεις σας βρίσκονται πάντα στη γυναίκα σας (αχ, βρε κορόιδο γαμπρέ...). Δυστυχώς, αυτή ακριβώς την αφηρημάδα θα πληρώσετε ακριβά στη συνέχεια, καθώς εντελώς ξαφνικά βρίσκεστε περικυκλωμένος από φρουρούς του Assan, ενώ την ίδια στιγμή οι αιθέριες υπάρξεις που προαναφέραμε αποδεικνύονται όχι και τόσο αιθέριες καθώς δολοφονούν εν ψυχρώ μπροστά στα μάτια σας τους πιστούς σωματοφύλακες του σουλτάνου. Προτού προλάβετε να κατανοήσετε τι ακριβώς συμβαίνει, σας αφοπλίζουν και σας αναισθητοποιούν. Οταν επιτέλους ανακτάτε τις αισθήσεις σας, βρίσκεστε κλειδωμένος στα υπόγεια μπουντρούμια του παλατιού με μοναδικό σύμμαχό σας το θάρρος και την εφευρετικότητά σας. Ευτυχώς όμως για εσάς, έχετε ξαναβρεθεί στην ίδια θέση όχι μία αλλά δύο φορές στο παρελθόν. Οπως καταλαβαίνετε, από εδώ και πέρα είναι στο χέρι σας να μάθετε τι ακριβώς τρέχει με το Βασιλιά και το γιο του και να ελευθερώσετε την οικογένεια σας από τις σατανικές δυνάμεις που θέλουν το θάνατό σας.

οικογένεια για μια επίσκεψη στο μακρινό βασίλειό του.

Αρχικά, αν και η πρόσκληση έδειχνε ελκυστική, το γεγονός ότι οι σχέσεις του σουλτάνου με τον αδελφό του δεν υπήρξαν ποτέ καλές (κάτι στο οποίο έχει συμβάλει και η ξαφνική φυγή του Assan κατά τη διάρκεια της γαμήλιας τελετής σας, αρκετό καιρό πριν) καθώς και ορισμένες φήμες που έχουν να κάνουν με τη σκληρή και αυταρχική ηγεσία του βασιλιά σε συνδυασμό με την πάντα αινιγματική εμφάνιση του γιου του Assan, Rugnor, σας βάζουν σε σκέψεις. Σε κάθε περίπτωση όμως, αν πρόκειται να βελτιωθούν οι σχέσεις ανάμεσα στα δύο βασίλεια αλλά και σε προσωπικό επίπεδο ανάμεσα στο σουλτάνο και τον Assan, θα ήταν τουλάχιστον αγένεια από μέρους σας να μη δεχτείτε την πρόσκληση.

Το ταξίδι προς το βασίλειο του Assan, αν και μακρύ και κουραστικό, σας έδωσε την ευκαιρία να ξεφύγετε λίγο από τα βαρετά πριγκιπικά καθήκοντά σας και αν μη τι άλλο να περάσετε αξέχαστες στιγμές κοντά στην αγαπημένη σας σύζυγο και πριγκίπισσα. Η φιλοξενία του Assan είναι κάτι παραπάνω από εξαιρετική και όλα δείχνουν να πηγαίνουν κατ' ευχήν, παρ' όλο που δεν υπάρχει πουθενά ίχνος του μυστηριώδους Rugnor.

Κάποια στιγμή, ο ίδιος ο Assan προσκαλεί εσάς και το σουλτάνο για δεύτερη φορά σε ένα είδος διασκέδασης που προφανώς προορίζεται μόνο για ανδρι-



Τελικά, αυτός ο φρουρός φαίνεται περισσότερο φοβισμένος από εσάς!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του Pop3D, ακολουθώντας τα standards της εποχής, είναι πλήρως εναρμονισμένα με τη 3D μηχανή του παιχνιδιού. Τα textures του ήρωα καθώς και αυτά των backgrounds είναι

DIRECTX, GAME OPTIONS & PRINCE OF PERSIA 3D

Καταρχήν πρέπει να τονίσουμε ότι το παιχνίδι απαιτεί οπωσδήποτε την ύπαρξη 3D κάρτας γραφικών στον υπολογιστή σας. Επίσης, σύμφωνα με την εταιρία παραγωγής του Pop3D, Red Orb - Broderbund (αποτελούν πλέον κλάδο της Learning Company), το παιχνίδι υποστηρίζει τις παρακάτω, συμβατές με το DirectX, κάρτες γραφικών και ήχου:

Συμβατές κάρτες ήχου: Aureal 2.0, Aztech, Creative Labs, EAX 2.0, ESS

Συμβατές κάρτες γραφικών: ATI, Cirrus Logic, Matrox, S3, Creative Labs, Rendition, Envidia, TNT, 3DFx, Diamond, Lanopus

Αν δεν διαθέτετε κάποια από τις προαναφερθείσες κάρτες, τότε υπάρχει σοβαρή περίπτωση το παιχνίδι να μην τρέξει. Πάντως στο σύστημα της δοκιμής, το Pop3D συνεργάστηκε άψογα με τη 3D Blaster Banshee της Creative καθώς και με τη Sound-Blaster Pro της ίδιας εταιρίας. Ιδιαίτερη προσοχή θα πρέπει ακόμα να δοθεί στο γεγονός ότι το παιχνίδι δεν υποστηρίζει Windows NT. Επίσης, καλό θα είναι να μην ανοίξετε παράλληλες εφαρμογές ενώ το Pop3D είναι ενεργό στο background, καθώς κάτι τέτοιο μπορεί να οδηγήσει σε crash το παιχνίδι ή στη χειρότερη περίπτωση σε "κρέμασμα" των ίδιων των Windows.
Οσον αφορά στις απαιτήσεις σε run-time libraries, το Prince of Persia 3D απαιτεί DirectX 6.0 ή ανώτερο καθώς και την ύπαρξη του Quicktime 4.0 στο σύστημά σας. Σε κάθε περίπτωση, αν δεν διαθέτετε κάποια από τις προαναφερθείσες βιβλιοθήκες, το παιχνίδι θα σας ζητήσει επιβεβαίωση για την αυτόματη εγκατάστασή τους στο Installation. Τέλος, συνιστάται η απενεργοποίηση οποιουδήποτε screen-saver προγράμματος καθώς κάτι τέτοιο μπορεί να οδηγήσει σε προβλήματα όσον αφορά στο playback των videos του παιχνιδιού.
Οταν το παιχνίδι φορτώσει, από την Option Screen θα έχετε τη δυνατότητα να ρυθμίσετε κάποιες τεχνικές παραμέτρους όπως ανάλυση οθόνης (υποστηρίζονται 640x480, 800x600, 1.024x768), Gamma Correction, Music και SFX Volume. Επίσης, το παιχνίδι σάς προσφέρει τη δυνατότητα να κάνετε customize όλα τα hotkeys, προκειμένου να καθορίσετε τα πλήκτρα που σας βολεύουν για απρόσκοπτο gameplay.



Οποιος θέλει να τα βάλει μαζί μου να σηκώσει το σπαθί του τώρα!

σχεδιασμένα ως την τελευταία λεπτομέρεια και το αισθητικό αποτέλεσμα που δημιουργούν είναι σίγουρα εξαίσιο. Εντούτοις, για να χαρείτε τα γραφικά χωρίς περαιτέρω προβλήματα ταχύτητας, θα χρειαστείτε οπωσδήποτε έναν PII με τουλάχιστον 64MB RAM. Γράφουμε τουλάχιστον, διότι πολλές φορές ακόμα και με 64MB ενδέχεται να αντιμετωπίσετε κάποια καθυστέρηση κυρίως στο φόρτωμα των levels. Ευτυχώς ή δυστυχώς, το Pop3D είναι "βαρύ" παιχνίδι από άποψη hardware, ενώ καταβροχθίζει τα megabytes της μνήμης με το παραμικρό. Μη διανοηθείτε να το τρέξετε σε ένα σύστημα που απλώς πληροί τα minimum requirements (έκανα μία φορά το λάθος και μου φτάνει), καθώς τα μαρτύρια που θα περάσετε θα είναι χειρότερα από οτιδήποτε άλλο μπορείτε να φανταστείτε. Κλείνοντας με τα γραφικά δεν θα πρέπει να παραλείψουμε την αναφορά μας στα υπέροχα τοπία των διάφορων levels. Οι προγραμματιστές έχουν κατορθώσει να εναλλάσσουν συνεχώς backgrounds και textures στον τρισδιάστατο χώρο, backgrounds που περιλαμβάνουν dungeons, σπηλιές, ποτάμια, πύργους, πολυτελή δωμάτια και γενικά οτιδήποτε μπορεί να βάλει ο νους σας σε ένα εκπληκτικά ταιριαστό σύνολο που θα σας συναρπάσει. Ειδικά σε ορισμένα levels, χάζευα το χώρο, αφού τα textures ήταν φτιαγμένα τόσο ρεαλιστικά ώστε νόμιζες ότι τα γραφικά έχουν έρθει κυριολεκτικά από άλλον πλανήτη!



"Ετοιμάζω ταξίδι μοναχά για πάάάάρτη μου, στα μεγάλα... υπόγεια του... παλατιού και του χάρτη μου..."

Ο ήχος του παιχνιδιού περιορίζεται απλά και μόνο σε ορισμένα ηχητικά εφέ που έχουν να κάνουν με την ομιλία των φρουρών, το περπάτημα του ήρωα, τους ήχους του νερού και των παγίδων κ.λπ. Η μουσική όμως του παιχνιδιού είναι από άλλο ανέκδοτο. Σε όλο το παιχνίδι θα σας συνοδεύουν απαλές μελωδίες που έχουν σαφώς αραβική προέλευση, ενώ σε ορισμένα σημεία, ανάλογα με την περίσταση, η μουσική δυναμώνει ή χαμηλώνει συμβάλλοντας έτσι τα μέγιστα στη δημιουργία μιας φανταστικής ατμόσφαιρας μυστηρίου. Αυτό θα το καταλάβετε καλύτερα αν παίξετε το παιχνίδι κάποια βραδινή ώρα, οπότε η μουσική θα εναρμονιστεί πλήρως με την αγωνία και τα συναισθήματα του ήρωα (!!!) και κατ' επέκταση με τα δικά σας. Ετσι, για παράδειγμα, αν μπείτε σε κάποιο δωμάτιο που εκ πρώτης όψεως σας φαίνεται άδειο και η μουσική ξαφνικά αρχίσει να δυναμώνει, τότε να είστε σίγουροι ότι κάτι (κακό μάλλον) τρέχει. Ειδικά τις πρώτες ημέρες που έπαιζα το παιχνίδι και δεν είχα κατορθώσει ακόμα να εξοπλιστώ με κάποιο όπλο, έτρεχα σαν τρελός κάθε φορά που άλλαζε το μουσικό θέμα για να ξεφύγω από κάποιον αόρατο εχθρό!!! (για τέτοια υποβλητικότητα μιλάμε).



Οι Darkhold Assasins είναι από τους χειρότερους αντιπάλους. Υποτιμήστε τους έστω και λίγο και θα γίνετε μακαρίτες προτού το καταλάβετε.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Ο χειρισμός του πρίγκιπα/ήρωα γίνεται κυρίως από το πληκτρολόγιο, ενώ το παιχνίδι σάς προσφέρει συμπληρωματικά τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσετε κάποιο χειριστήριο όπως joystick ή joypad. Επειδή τυγχάνει να έχω πάντα συνδεδεμένο στο PC ένα Gravis Gamepad για τις ανάγκες των reviews, μπορώ να σας πω με μεγάλη βεβαιότητα ότι η χρήση ενός τέτοιου χειριστήριου (και κατ' επέκταση οποιουδήποτε χειριστηρίου) είναι μάλλον άσκοπη, μια και δεν θα κατορθώσετε να ελέγξετε τον ήρωα όπως πρέπει. Και εξηγούμαι ευθύς αμέσως: Το Prince of Persia 3D, όπως άλλωστε και οι προκάτοχοί του, απαιτεί τρομερή ακρίβεια στο χειρισμό καθώς σε αρκετά σημεία θα χρειαστεί να εκτελέσετε συγκεκριμένες κινήσεις, προκειμένου να μπορέσετε να προχωρήσετε, οι οποίες μπορούν να επιτευχθούν σχεδόν αποκλειστικά από το πληκτρολόγιο.



Το τόξο είναι ένας σίγουρος και πάνω απ' όλα ασφαλής τρόπος να εξουδετερώνετε επικίνδυνους αντιπάλους.

Ας δούμε όμως κάποιες βασικές κινήσεις που θα χρειαστεί οπωσδήποτε να μάθετε, διαφορετικά θα τα βρείτε σκούρα καθώς προχωρείτε, ειδικά όταν σε ορισμένες τοποθεσίες, εκτός των άλλων, θα αναγκαστείτε να λειτουργήσετε κάτω από χρονική πίεση. Καταρχήν, πρέπει να τονίσουμε ότι βλέπετε τον ήρωά σας σε προοπτική τρίτου προσώπου, στα πρότυ-

ΤΑ HOTKEYS ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Non combat controls:

- **8** Τρέξιμο μπροστά.
- **Shift + 8** Περπάτημα μπροστά/Σκαρφάλωμα σε μία επιφάνεια.
- **2** Βήμα προς τα πίσω.
- **7** Προσεκτικό βήμα προς τα αριστερά.
- **9** Προσεκτικό βήμα προς τα δεξιά.
- **4** Στροφή του ήρωα προς τα αριστερά.
- **6** Στροφή του ήρωα προς τα δεξιά.
- **5** Γρήγορη στροφή 180 μοιρών.
- **Alt** Αλμα προς τα πάνω/Μακροβούτι προς τα κάτω (κατά την κολύμβηση).
- **Alt** + Κατεύθυνση: Αλμα προς την κατεύθυνση.
- **C** Σκύψιμο του ήρωα.
- **C** + Κατεύθυνση: Κίνηση προς την κατεύθυνση ενώ ο ήρωας είναι σκυμμένος.
- **Num Enter** Αλλαγή της προοπτικής της κάμερας.
- **Ctrl** Action key: Σας επιτρέπει να μαζεύετε αντικείμενα από το έδαφος ή να χρησιμοποιείτε/ενεργοποιείτε αντικείμενα στο χώρο.

Combat movement controls:

- **8** Βήμα μπροστά.
- **2** Βήμα πίσω.
- **7** Προσεκτικό βήμα προς τα αριστερά.
- **9** Προσεκτικό βήμα προς τα δεξιά.
- **5** Γυρίζετε έτσι ώστε να αντιμετωπίσετε τον επόμενο αντίπαλο (αν σας απειλούν ταυτόχρονα πολλοί εχθροί).
- **1** Επιλέγει κάποιο Melee Weapon.
- **2** Επιλέγει το τόξο καθώς και τον τύπο του βέλους που θα χρησιμοποιηθεί.
- **Enter** Εξοπλίζει το επιλεγμένο όπλο/Απενεργοποιεί το επιλεγμένο όπλο.

πα των Tomb Raider. Για την κίνησή σας χρησιμοποιείτε τα γνωστά και μη εξαιρετέα βελάκια κίνησης ή τα αντίστοιχα πλήκτρα του αριθμητικού πληκτρολογίου. Κρατώντας πατημένο το Shift, εκτελείτε βάδισμα προς την κατεύθυνση της επιλογής σας, ενώ χωρίς το Shift ο πρίγκιπας βρίσκεται πάντα σε Run mode. Με το Alt εκτελείτε άλμα προς τα πάνω, ενώ με το Alt και κάποια κατεύθυνση εκτελείτε άλμα προς τη συγκεκριμένη κατεύθυνση. Σε ορισμένα σημεία ενδέχεται να χρειαστεί να σκύψετε (πλήκτρο C), ενώ κρατώντας πατημένο το C και μια κατεύθυνση κινείστε σκυμμένος (πολύ χρήσιμο για να αποφεύγετε παγίδες και να έχετε πρόσβαση σε κλειστούς χώρους όπου κανονικά δεν θα μπορούσατε να φτάσετε). Τέλος, με τα πλήκτρα 1-2 διαλέγετε το όπλο σας (μεταξύ σπαθιού και τόξου), ενώ με το Spacebar το εξοπλίζετε/απενεργοποιείτε. Κρατώντας



Ο φρουρός από τον οποίο παίρνετε το σπαθί σας στο Prison level. Προφανώς του έπεσε λίγο βαρύ, δεν νομίζετε;

το Ctrl πατημένο και κάποια κατεύθυνση, έχοντας εξοπλιστεί με ένα όπλο, μπορείτε να πολεμήσετε. Φυσικά, υπάρχουν αρκετά ακόμα δευτερεύοντα πλήκτρα που αφορούν στην κίνηση και τις μάχες και τα οποία θα χρειαστεί επίσης να μάθετε να χρησιμοποιείτε.

Δεν θα ήταν υπερβολή να πούμε ότι



Μόνο σκυμμένος θα περνάτε με ασφάλεια από τέτοιου είδους παγίδες. Αν έστω και για μια στιγμή σηκωθείτε όρθιος, μπορεί να αποχαιρετήσετε το κεφάλι σας!



Εδώ κάτι έκανα λάθος (χεχε). Το σωστό θα ήταν να πιαστώ την τελευταία στιγμή από το πρεβάζι.

το Pop3D κάνει χρήση, αν όχι όλων, τουλάχιστον του 95% των hotkeys, οπότε προσοχή! Πριν να ξεκινήσετε, διαβάστε οπωσδήποτε το manual, ειδικά αν δεν έχετε ξανασχοληθεί με 3D arcades. Απ'



Ιδού η απόδειξη της επιτυχίας μου!

ό,τι θυμάμαι, χρειάστηκα τουλάχιστον 1 ώρα ανάγνωσης ολόκληρου του manual και άλλα τόσα λεπτά για να εξοικειωθώ με το χειρισμό, σε τέτοιο σημείο ώστε να μην αντιμετωπίζω προβλήματα (δυστυχώς, ήταν και για μένα η πρώτη φορά που χρειάστηκε να καταπιαστώ με τέτοιου είδους παιχνίδι).

Οπως ήδη αναφέραμε, το Pop3D κάνει χρήση της προοπτικής τρίτου προσώπου, γεγονός το οποίο είναι μεν εντυπωσιακό πλην όμως προξενεί αρκετά προβλήματα στο χειρισμό, τα οποία δεν μπορούμε να παραβλέψουμε. Λόγω της προαναφερόμενης προοπτικής λοιπόν, η θέση της εξωτερικής κάμερας αλλάζει ανά-



"Χμμ, πολύ κρύο αυτό το νερό, βρε παιδί μου. Πού να βρίσκεται άραγε ο θερμοσίφωνας;"

λογα με την κίνηση του ήρωα, ώστε κάθε φορά να αντικατοπτρίζει μια νέα άποψη του περιβάλλοντος χώρου. Πολλές φορές όμως η άποψη της κάμερας όχι μόνο δεν βοηθά στο να σχηματίσετε μια σφαιρική άποψη του δωματίου στο οποίο βρίσκεστε, αλλά αντίθετα παρεμποδίζει την ορατότητά σας, με αποτέλεσμα να χρειάζεται να κινείστε για μικρό χρονικό διάστημα στα τυφλά! Η εταιρία, για να εξαλείψει αυτό το "ελάττωμα", σας παρέχει τη δυνατότητα, κρατώντας πατημένο το Enter (στο αριθμητικό πληκτρολόγιο) και κάποιο πλήκτρο κατεύθυνσης, να μπορείτε να αλλάζετε τη θέση της κάμερας κατά βούληση, προκειμένου να σχηματίσετε μια καλύτερη άποψη του δωματίου/χώρου στον οποίο βρίσκεστε (πιστέψτε με, θα χρειαστεί να το κάνετε άπειρες φορές). Εντούτοις η λειτουργία αυτή είναι μάλλον ατελής, καθώς δεν μπορείτε να "κλειδώσετε" την κάμερα στο επιθυμητό σημείο, με αποτέλεσμα, όταν αφήσετε το Enter, αυτή να επανέλθει στην αρχική της θέση εμποδίζοντας πάντα την ορατότητά σας. Βέβαια, ύστερα από ορισμένες φορές το πιθανότερο είναι ότι θα συνηθίσετε αυτήν την προοπτική, δεν παύει όμως να αποτελεί σημαντική προγραμματιστική ατέλεια που θα έπρεπε να είχε προσεχθεί περισσότερο.

Τέλος, το γεγονός ότι το παιχνίδι απαιτεί σε ορισμένα σημεία συγκεκριμένες κινήσεις, προκειμένου να περάσετε για παράδειγμα κάποιο χάσμα ή να ανοίξετε κάποια πόρτα, αν δεν είναι αρνητικό, είναι σίγουρα τρομερά εκνευριστικό, αφού είναι βέβαιο ότι θα χρειαστεί να επαναλάβετε τη διαδικασία αρκετές φορές μέχρι να τα καταφέρετε. Τώρα θα μου πείτε "σιγά τ' αυγά, και στα προηγούμενα Prince of Persia το ίδιο συνέβαινε", όμως στη συγκεκριμένη περίπτωση τα πράγματα είναι περισσότερο αόριστα σχετικά με τη θέση των hotspots, στα οποία πρέπει να κινηθείτε για να πετύχετε την επιθυμητή κίνηση (λόγω του 3D περιβάλλοντος). Βέβαια, αν έχετε προηγούμενη "προϋπηρεσία" στα Tomb Raider, μάλλον δεν θα προβληματιστείτε ιδιαίτερα. Αν όμως όντας οπαδός της σειράς δοκιμάσετε την τύχη σας δίχως να γνωρίζετε από 3D games, σε ορισμένες περιπτώσεις θα τα χρειαστείτε! Υπομονή, λοιπόν, και προσπαθήστε να μη χτυπάτε το PC σας (!!), γιατί δεν φταίει σε τίποτα. Απλώς κάνετε συχνά save (ή πατήστε το F6 - quicksave), κάνα σταυρό και φύγαμε!



Οι κρατούμενοι θα σας δώσουν σημαντικά tips σχετικά με το πώς να δραπετεύσετε από τη φυλακή.

ΘΑ ΣΕ ΚΑΝΩ... ΠΡΙΓΚΙΠΑ!

Το Pop3D περιέχει συνολικά 17 levels αυξανόμενης δυσκολίας, ενώ είναι απείρως μεγαλύτερο και δυσκολότερο από τους προκατόχους του. Σημειώστε ότι χωρίς tips και walkthroughs (ατιμούληδες, ε στον Nosferatu θα καταφύγετε πάλι στα Hints'n'Tips, το βλέπω...) χρειάστηκαν πολλές ώρες για να τερματιστεί (αριθμό δεν λέμε προς αποφυγή εγκεφαλικών επεισοδίων;). Αρχικά ξεκινάτε στο Prison level, όπου κύριο μέλημά σας είναι αρχικά να δραπετεύσετε από το κελί σας και εν συνεχεία με τη βοήθεια των φυλακισμένων που συναντάτε κατά καιρούς να φτάσετε στο επόμενο επίπεδο. Εξυπακούεται ότι στην αρχή είστε άοπλος και συνεπώς καλό θα είναι να αποφεύγετε επικίνδυνες συναντήσεις με ένοπλους φρουρούς [γενικά με φρουρούς καθώς όλοι ένοπλοι είναι;)]. Ως εκ τούτου θα πρέπει να βρείτε κάποιο όπλο (μάλλον το σπαθί σας) καθώς δεν θα φτάσετε μακριά χωρίς αυτό. Μη νομίζετε όμως ότι κάτι τέτοιο θα είναι απλό όπως στα προηγούμενα Prince of Persia.



Ετσι δραπετεύετε από το κελί σας στην αρχή του παιχνιδιού (σαν πολύ εύκολο μου φαίνεται, δεν βαριέσαι, δεν τα φτιάχνουν πλέον τα κελιά όπως παλιά).

Θα χρειαστεί να ψάξετε αρκετή ώρα και να περάσετε πολλούς κινδύνους μέχρι να βρείτε επιτέλους το πρώτο όπλο σας, αλλά ακόμα και όταν το βρείτε, ετοιμαστείτε για μονομαχίες μέχρι τελικής πτώσεως με τους διάφορους φρουρούς, assasins, demons και thieves (απ' όλα έχει ο μπαξές!!!).

Η δυσκολία των μαχών στο Pop3D εξαρτάται κυρίως από το επίπεδο δυσκολίας που έχετε ορίσει. Συνολικά υπάρχουν 3 επίπεδα δυσκολίας: easy, medium, difficult, τα οποία ουσιαστικά μεταφράζονται σε medium, difficult, impossible! Σε αρκετά σημεία θα χρειαστεί να αλλάξετε όπλο (από σπαθί σε τόξο), προκειμένου να σκοτώσετε αντιπάλους που δεν είναι δυνατό να προσεγγίσετε διαφορετικά ή αντιπάλους που γενικά απαιτούν συγκεκριμένες τεχνικές αντιμετώπισης ώστε να μη σας προξενήσουν

ιδιαίτερο πρόβλημα (και κυρίως σημαντική απώλεια ενέργειας). Προσέχετε πάντα την ενέργειά σας (εμφανίζεται στην κάτω αριστερή γωνία της οθόνης με τη μορφή κόκκινων potions), ενώ αντίστοιχα θα πρέπει να προσέχετε στην περίπτωση που θα χρειαστεί να κολυμπήσετε κάτω από το νερό σε μεγάλη απόσταση, για να μην σας τελειώσει ο αέρας - διαφορετικά Game Over! Περιττό να σας πω ότι το save θα γίνει η αγαπημένη σας λειτουργία (!). Μη διστάζετε λοιπόν να τη χρησιμοποιείτε, ειδικά όταν θα χρειαστεί να επισκεφτείτε μια εντελώς νέα περιοχή/δωμάτιο.

Οι αντίπαλοί σας στις μάχες έχουν ιδιαίτερα αυξημένο AI, οπότε μη χρησιμοποιείτε ποτέ το ίδιο είδος επίθεσης στον καθένα. Τούτο διότι ο εχθρός, αργά ή γρήγορα, θα μάθει τις κινήσεις σας και θα τις αποκρούει αποτελεσματικά. Προσέχτε ιδιαίτερα τους darkhold assasins, demons καθώς και τους τοξότες και μη διστάσετε να το βάλετε στα πόδια αν δεν μπορείτε να κερδίσετε μια μάχη (βέβαια, αν έχει προηγηθεί save, δεν σας πειράζει και πολύ ένας θάνατος!). Κατά καιρούς θα βρίσκετε potions που ανεβάζουν την ενέργειά σας ή σας δίνουν κάποια special ability για περιορισμένο χρονικό διάστημα (π.χ. invisibility). Αφού κάνετε save, δοκιμάστε να τα πιείτε (χρησιμοποιώντας το πλήκτρο Ctrl - γενικά χρησιμοποιείται ως action πλήκτρο), στην καλύτερη περίπτωση θα αναπληρώσετε τη χαμένη σας ενέργεια, στη χειρότερη θα δηλητηριαστείτε ή θα πεθάνετε, οπότε "Load Game".



Θα σας συμβουλεύαμε να αποφύγετε τα συμπαθή αυτά spikes...



...διότι όσο συμπαθή και να φαίνονται, θα σας στείλουν στον άλλο κόσμο αν κάνετε το λάθος να τα πλησιάσετε περισσότερο από όσο χρειάζεται.

Προσέχετε πάντα τον περιβάλλοντα χώρο και μη διστάσετε να περάσετε αρκετό χρόνο σε μία περιοχή προκειμένου να την παρατηρήσετε όσο καλύτερα γίνεται (χρησιμοποιήστε το numpad Enter όπως αναφέραμε στο χειρισμό για αυτό το σκοπό). Τίποτα δεν είναι στο Pop3D όπως φαίνεται και είναι δυνατό να χρειαστεί να γυρίσετε πίσω πολλές οθόνες, αν δεν έχετε εκτελέσει μια συγκεκριμένη ενέργεια όπως να γυρίσετε έναν διακόπτη ή να πατήσετε κάποιο floor trigger. Θυμηθείτε ότι σε αυτή την εκπομπή ΕΣΥ ΑΠΟΦΑΣΙΖΕΙΣ... εεε ήθελα να πω στο παιχνίδι εσείς είστε ο ήρωας και το μέλλον της πριγκίπισσας και του σουλτάνου βρίσκεται στα χέρια σας.

ΠΑΡΑΠΟΝΑ - ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Το Prince of Persia 3D είναι σίγουρα ένα από τα καλύτερα 3D arcades της εποχής που διανύουμε. Αποτελεί όμως άξιο συνεχιστή της παράδοσης των προκατόχων του; Αυτό είναι ένα ζήτημα στο οποίο σίγουρα χωράει πολλή συζήτηση. Προσωπικά, έχοντας παίξει διεξοδικά τα δύο προηγούμενα games, δεν μπορώ να πω ότι το Pop3D με ενθουσίασε στο βαθμό που περίμενα. Μη με παρεξηγήσετε, το παιχνίδι είναι από πολύ καλό έως εκπληκτικό. Ομως η στροφή αυτή του gameplay από το 2D στο 3D (για ευνόητους, εμπορικούς λόγους) μπορώ να πω πως με ξάφνιασε μάλλον αρνητικά. Τούτο διότι τα Prince of Persia είχαν κατορθώσει μέχρι σήμερα να αφήσουν τη δική τους, ξεχωριστή σφραγίδα στο χώρο των arcades. Δεν μπορώ όμως να πω ότι το τρίτο μέρος συνεχίζει αυτή την εποποιία, για τον απλούστατο λόγο ότι μοιάζει μάλλον με ένα πολύ καλά "μεταμφιεσμένο" Tomb Raider, παιχνίδι που ουδεμία σχέση είχε ποτέ με το Prince of Persia Legacy. Πώς να το κάνουμε, το Pop3D μπορεί να είναι εντυπωσιακό, πλην όμως δεν είναι σε θέση να προκαλέσει το ίδιο εκείνο feeling της πρώτης φοράς όταν είδα γραμμένο στην οθόνη μου το logo "Prince of Persia" στον γερασμένο XT με τη Hercules.



Μερικές φορές μία έξοδος μπορεί να βρίσκεται και κάτω από το νερό, οπότε προσοχή!

Δυστυχώς, αυτή η εποχή έχει παρέλθει ανεπιστρεπτί μαζί με όλα τα ωραία της αλλά και τα προβλήματά της. Επιπλέον δεν πρέπει να παραβλέψουμε τις υπερβολικές απαιτήσεις σε hardware του Pop3D, γεγονός που περιορίζει το αγοραστικό κοινό του σε σχέση με τους προκατόχους του. Τώρα θα μου πείτε: "εντάξει, βρε Κώστα, οι εποχές αλλάζουν και προοδεύουμε" και θα συμφωνήσω πλήρως μαζί σας, αρκεί το τίμημα της προόδου να μη δυσχεραίνει τόσο τη διασκέδαση όσο και την τσέπη μας! Σας αφήνω, λοιπόν, να χαρείτε την περιπλάνησή σας στα σκοτεινά dungeons της Περσίας. Προσέχετε όμως που πατάτε, ποτέ δεν ξέρετε τι κρύβεται στις σκοτεινές γωνίες...

PC

Ε Π Ι Δ Ο Σ Ε Ι Σ

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	95
GAMEPLAY	93
ΑΝΤΟΧΗ	92

91



Ο πρίγκιπας επανήλθε δριμύτερος!

Dracula

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PC master

Dracula: Ο αιμοδιψής "ήρωας" που ξεπήδησε από το βιβλίο του Bram Stoker για να κατακτήσει ολόκληρο τον κόσμο.
Dracula 1: Η πρώτη μεταφορά του βιβλίου σε παιχνίδι για υπολογιστές βγαίνει στον Spectrum 48K από τη CRL και περιλαμβάνει τέσσερα μέρη, δηλαδή δύο διπλές κασέτες, σημειώνοντας μεγάλη εμπορική επιτυχία!
Dracula 2: Η δεύτερη μεταφορά του βιβλίου βγαίνει στα PCs από τη Viacom. Η δράση εξελίσσεται σε πραγματικό χρόνο και περιέχει μερικά από τα καλύτερα FMV που έχουμε δει έως σήμερα. Πράγματι εξαιρετική δουλειά.
Dracula 3: Το τελευταίο adventure της Microids, η οποία έχει βαλθεί να κατακτήσει την ευρωπαϊκή αγορά των adventure games και όχι μόνο, που αποτελεί προέκταση της πρωτότυπης ιστορίας.

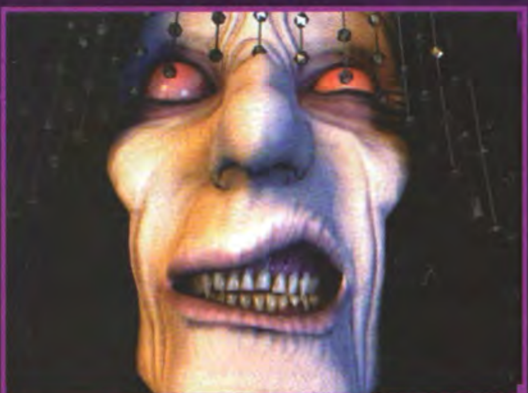
του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΤΑΙΡΙΑ
MICROIDS/CANAL+ MULTIMEDIA

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 166MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, 4x CD-ROM drive, 16-bit color SVGA κάρτα γραφικών με 2MB RAM και DirectX 6.0 συμβατούς drivers, κάρτα ήχου με DirectX 6.0 συμβατούς drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, ενώ στο σκληρό καταλαμβάνει μόλις 6MB μαζί με τα saves!

Οι Γάλλοι έχουν πάρει φόρα και φαίνεται να μην τους σταματά τίποτα. Μετά το εκπληκτικό Amerzone, που βλέποντάς το δεν έκανες τίποτε άλλο από το να παραμιλάς κοιτώντας με θαυμασμό τα απίστευτα γραφικά του, και ενώ ήταν σχεδόν σίγουρο ότι θα περνούσε πολύς καιρός μέχρις ότου έβγαινε κάποιο adventure που θα το ξεπερνούσε, σε χρόνο ρεκόρ ετοιμάστηκε ένα άλλο, το οποίο είναι τόσο τέλειο που θα μας κάνει να ξεχάσουμε σχεδόν τελείως το Amerzone.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- **ΚΑΤΩΤΕΡΟ**
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ



Η μάγισσα που σε βοηθά. Ολο ομορφιά η άτιμη!

Μη βιαστείτε να μιλήσετε για υπερβολές προτού το δείτε. Τονίζω εξαρχής ότι δεν υπάρχει ούτε ένας ανάμεσα σε όσους παρέλασαν από το σπίτι μου για να το δουν και να το θαυμάσουν που να μην ξεσηκώθηκε ζαλισμένος από τα σχεδόν απίστευτης τελειότητας video animations και γραφικά του - και όχι μόνο. Χαρακτηριστικά αναφέρω την περίπτωση ενός φίλου και παλιού adventurer ο οποίος, ενώ τον τελευταίο καιρό έχει σχεδόν εγκαταλείψει τα adventures προς χάριν των strategies και των RPGs, μόλις το είδε έκανε σαν μωρό παιδί. Φώναζε συνέχεια, δεν σηκωνόταν με τίποτα από τον υπολογιστή και από τότε με παίρνει κάθε 3-4 μέρες τηλέφωνο και με ρωτά πότε θα έρθει το παιχνίδι.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Λονδίνο 1904. Εχοντας σκοτώσει τον Δράκουλα πριν από επτά χρόνια, ο Τζόναθαν Χάρκερ βρίσκεται αντιμέτωπος με το χειρότερο εφιάλτη του. Η γυναίκα του Μίνα εξαφανίζεται ξαφνικά και πάει στην Τρανσυλβανία, τη γενέτειρα του Τέρατος, του γνωστού σε όλους κόμη Δράκουλα. Η ανεξήγητη αυτή συμπεριφορά δεν μπορεί παρά να εγείρει ένα αυθόρμητο ερώτημα: Είναι δυνατόν να ζει ακόμη ο Δράκουλας; Αυτό το ερώτημα δεν είναι παρά η αρχή ενός τρομερού κυνηγητού, ενός φοβερού αγώνα με αντίπαλο το χρόνο, η κατάληξη του οποίου είναι η αναπόφευκτη σύγκρουση με το Απόλυτο Κακό.

Ο δημιουργός του παιχνιδιού Jacques Simian εμπνεύστηκε το σενάριο από το πασίγνωστο βιβλίο του Bram Stoker και το στήριξε με έναν απλό όσο και ευφυή τρόπο σε μία εκδοχή που ουσιαστικά αποτελεί συνέχεια του βιβλίου. Εχουμε, δηλαδή, να κάνουμε με μία πρωτότυπη ιστορία που όμως σέβεται απολύτως το πρωτότυπο.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το Dracula έχουν φτιάξει οι ίδιοι άνθρωποι που δημιούργησαν και το Amerzone. Το τονίζω αυτό από την αρχή για να καταστήσω σαφές ότι έχουμε να κάνουμε με μία ομάδα σχεδιαστών που -απ' ό,τι φαίνεται- έχει βαλθεί να τρελάνει τον κόσμο και να σαρώσει όλα τα ειδικά με τα γραφικά βραβεία. Τα γραφικά του είναι full screen με περιστροφική κίνηση και θέα 360 μοιρών, πάνω και κάτω. Οι background εικόνες κυριολεκτικά ζαλίζουν με τη δουλειά

που οι δημιουργοί τους έχουν κάνει. Απίθανα τοπία και χώροι με εκπληκτικές φωτοσκιάσεις. Οποιος δει το παιχνίδι για αρκετή ώρα δεν κάνει τίποτε άλλο από το να χαζεύει τα γραφικά του. Οι εικόνες των τοπίων της νύχτας με το φεγγάρι και οι σκιές που χορεύουν πάνω στο χιόνι δεν έχουν προηγούμενο σε adventure game. Αν, δε, νομίζετε ότι αυτό είναι όλο ή ότι εγώ τρελάθηκα και γράφω ό,τι θέλω, πού να δείτε τα video animations των διάφορων χαρακτήρων. Τότε θα αρχίσετε να παραμιλάτε! Η δουλειά που έχει γίνει στην απόδοση των πλάνων κίνησης των χαρακτήρων του Dracula είναι απίθανη. Προσωπικά δεν έχω δει τελειότερη. Πιστεύω, μάλιστα, ότι τέτοια παιχνίδια έχει ανάγκη ο χώρος των adventure games για να ξανακερδίσει το χαμένο έδαφος.

Είμαι σχεδόν σίγουρος ότι με 4-5 τίτλους αντίστοιχης αισθητικής τελειότητας θα αντιστραφεί όλο το αρνητικό κλίμα που έχει δημιουργηθεί τον τελευταίο χρόνο. Τούτο δε διότι πολύ απλά "χτυπά" τη βιομηχανία του χώρου των παιχνιδιών εκεί που πονάει, δηλαδή στα γραφικά, δείχνοντας με τον καλύτερο τρόπο ότι μόνο τα adventures μπορούν να αποδώσουν γραφικά τέτοιας ποιότητας. Ωστόσο, τονίζω για άλλη μία φορά ότι πρέπει να είναι αισθητικής ποιότητας επιπέδου αντίστοιχου με αυτό του Dracula, μια και είναι ξεκάθαρο ότι το εν λόγω παιχνίδι θέτει νέα στάνταρντ στα computer games. Δείχνει με έναν επαναστατικό -είναι η αλήθεια- τρόπο ότι το μέλλον δεν είναι τα 3D γραφικά, με την έννοια αυτών στις 3D κάρτες (κυρίως τα ξένα περιοδικά προσπαθούν να μας πείσουν ότι πρόκειται για πανάκεια), ούτε φυσικά τα 2D γραφικά, που πια ίσως να είναι ξεπερασμένα (τονίζω το ίσως, διότι έχω ισχυρότατες αμφιβολίες γι' αυτό), αλλά μία νέα ποιότητα hand-made γραφικών που ξεπερνούν τα μέχρι τώρα πρότυπα του χώρου. Σημειώστε ότι όλα τα αντικείμενα αλλά και το σύνολο των χαρακτήρων είναι φτιαγμένοι με 3D modeling και 3D rendering.

Εύλογα θα αναρωτηθείτε γιατί με όλα αυτά που γράφω δεν του βάζω 100 στα γραφικά. Απλούστατα, διότι, όπως παρατήρησε ένα φίλος, το παιχνίδι έχει ορισμένα προβληματάκια, τα οποία, αν και η συντριπτική πλειονότητα ίσως δεν προσέξει καθόλου, καλώς ή κακώς υπάρχουν. Χαρακτηριστικά αναφέρω το γεγονός ότι, ενώ ο ήρωας στις περισσότερες σκηνές φαίνεται να έχει μακριές φαβορίτες, υπάρχουν videos που τον δείχνουν από τα πλάγια και στα οποία φαίνεται να μην έχει καθόλου φαβορίτες - μάλιστα τις έχει κομμένες από πολύ ψηλά! Λεπτομέρειες ίσως, θα σκεφτείτε, ωστόσο αρκετά σημαντικές κατά τη γνώμη μου για μία παραγωγή τόσο υψηλού επιπέδου, με αποτέλεσμα να της στερούν το άριστα. Στο σημείο αυτό διατηρώ την επιφύλαξη ότι η έκδοση που είχαμε στα χέρια μας ήταν beta. Ετσι υπάρχει ένα περιθώριο ελπίδας στο τελικό προϊόν να έχουν διορθωθεί τέτοιου είδους προβλήματα, αν και πολύ αμφιβάλλω.

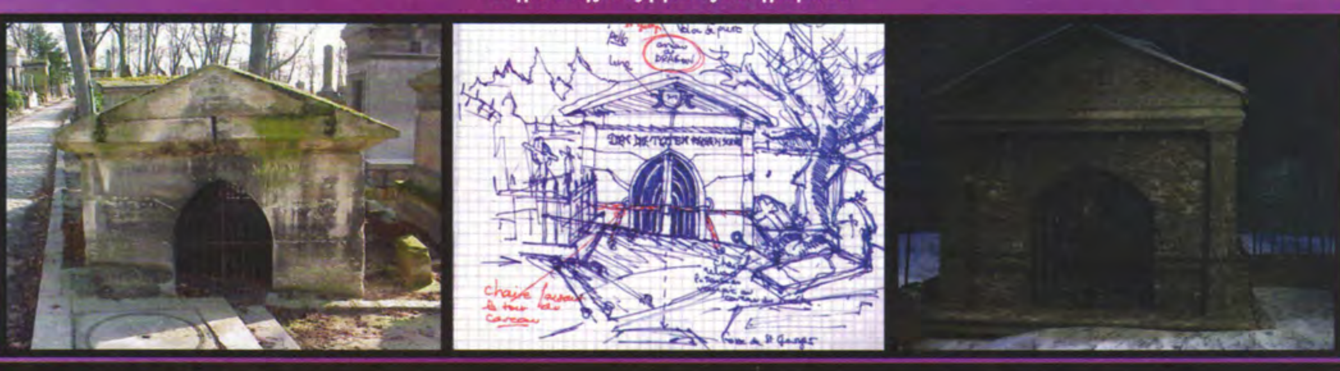
Ο ήχος του είναι σχεδόν τέλειος. Οσοι έχετε τη δυνατότητα να συνδέσετε τον υπολογιστή σας με το στερεοφωνικό σας και να ακούτε τον ήχο του παιχνιδιού μέσα από αυτό κάνετέ το και θα με θυμηθείτε. Ανεβάστε αρκετά την ένταση και αφεθείτε σε ένα κόσμο ήχων μοναδικό. Μόνο προσέξτε γιατί σε μερικές σκηνές η μουσική απόδοση των δρώμενων είναι τόσο πειστική που μπορεί να πάθετε καμιά καρδιακή προσβολή. Είχα καιρό να δω ένα adventure game όπου η μουσική χρωματίζει τόσο έντονα και πειστικά τη δράση του παιχνιδιού. Τόσο το soundtrack όσο και τα ηχητικά εφέ είναι -πολύ απλά- τέλεια. Πρέπει να ακούσετε τον ήχο του ανέμου και του χιονιού για να καταλάβετε τι εννοώ. Αυτό όμως που ξεπερνά ακόμα και το τέλειο είναι το speech, οι ομιλίες των χαρακτήρων. Χαίρεσαι να τους ακούς να μιλούν, δεν θα υπερέβαλα αν έγραφα ότι θα νομίσετε ότι παρακολουθείτε θεατρική παράσταση δράματος. Είναι απίθανοι. Υπάρχει μόνο ένα μικρό πρόβλημα που ομοίως αφαιρεί βαθμούς από το

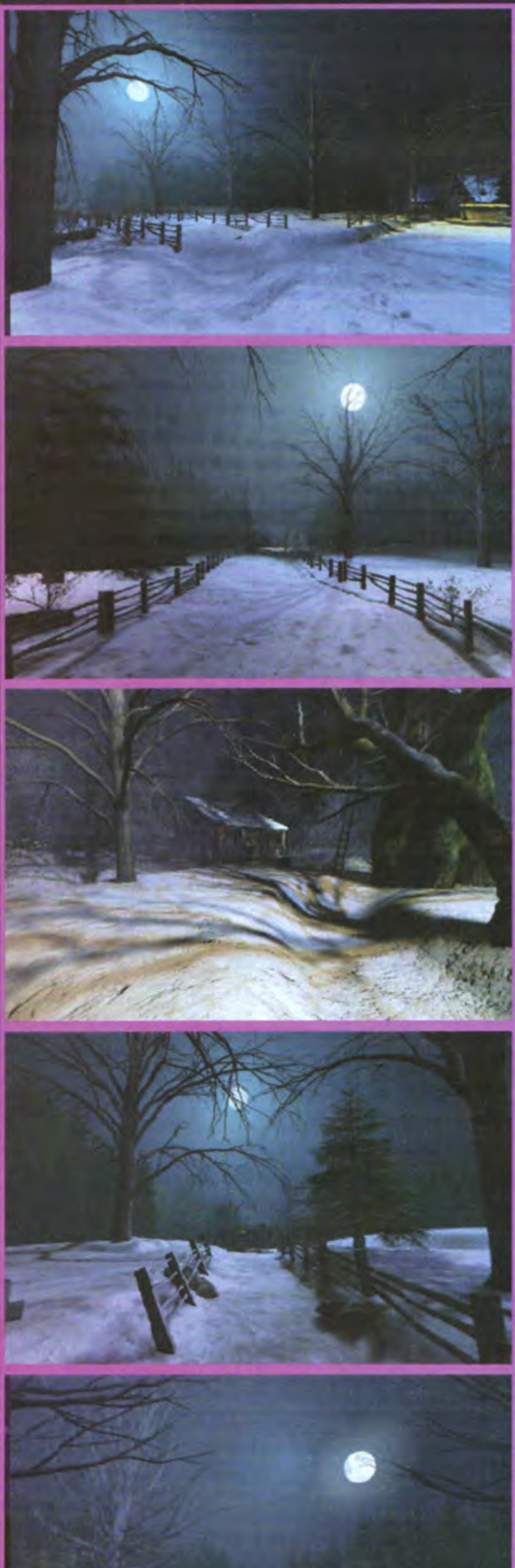


Ο γέροντας στο πανδοχείο όπου σου δίνει πολύτιμες πληροφορίες.



Δείγματα της επεξεργασίας των γραφικών.



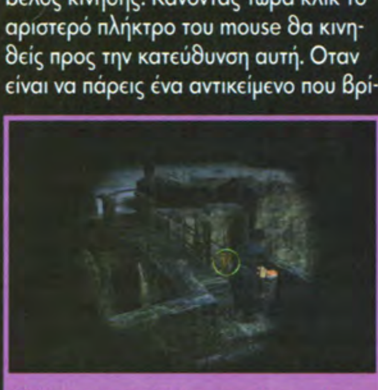


Διάφορες τοποθεσίες του παιχνιδιού.

άριστα. Το πρόβλημα έγκειται στο ότι δεν υπάρχει η δυνατότητα να βλέπεις τους διαλόγους σε κείμενο επάνω στην οθόνη. Συνήθως αυτό το μείον το χρεώνω στο χειρισμό, αλλά κάποια επιβάρυνση πρέπει να υπάρξει και εδώ.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι πολύ απλός, αλλά ευτυχώς άκρως λειτουργικός. Καταρχήν, στην εισαγωγική οθόνη υπάρχουν οι επιλογές NEW GAME, LOAD, SAVE και QUIT. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατώντας το πλήκτρο ESCAPE εμφανίζεις αυτό το μενού. Αν τελικά δεν θέλεις να κάνεις κάποια από τις προαναφερθείσες δράσεις, κάνεις κλικ τον κέρσορα στο κάτω μέρος της οθόνης για να συνεχίσεις το παιχνίδι σου. Επίσης στο σημείο αυτό πρέπει να αναφερθεί ότι με το spacebar προσπερνάς (bypass) όλα τα video animations του παιχνιδιού, είτε αυτά είναι στην αρχή, είτε αφορούν σε τμήματα δράσης, είτε σε κάποιες από τις ομιλίες των χαρακτήρων. Τα saves που μπορείς να κάνεις είναι 8, και σώζεις κάνοντας κλικ σε ένα από τα υπάρχοντα πλαίσια των 8 αυτών θέσεων. Αν για οποιονδήποτε λόγο μετανιώσεις και τελικά δεν θέλεις να κάνεις save, αλλά ήδη βρίσκεσαι στην οθόνη αυτή, τότε πας τον κέρσορα του mouse όσο πιο ψηλά γίνεται και κάνεις κλικ στον ουρανό που υπάρχει εκεί. Ετσι ξαναγυρνάς στο παιχνίδι. Αντίστοιχα πράττεις αν ήθελες να κάνεις load κάποια θέση και τελικά μετάνιωσες.

Η θέα είναι πρώτου προσώπου στους χώρους όπου κινείσαι ή δρας και τρίτου προσώπου σχεδόν σε όλα τα videos και τα animations. Μπορείς να περιστρέφεσαι κατά 360 μοίρες γύρω από τον άξονά σου σε κάθε τοποθεσία, ενώ ταυτόχρονα να κινείσαι πάνω ή κάτω μέχρι και 90 μοίρες. Οταν μπορείς να κινηθείς προς κάποια κατεύθυνση, ο κέρσορας του mouse γίνεται ένα προς τα εμπρός βέλος κίνησης. Κάνοντας τώρα κλικ το αριστερό πλήκτρο του mouse θα κινηθείς προς την κατεύθυνση αυτή. Οταν είναι να πάρεις ένα αντικείμενο που βρί-



Εδώ χρησιμοποιείς ένα αντικείμενο πάνω σε έναν χαρακτήρα, ενώ τον βλέπεις μέσα από ένα τηλεσκόπιο!



Δείγμα της μεθόδου των συνομιλιών του παιχνιδιού.

σκεις, ο κέρσορας αλλάζει σε χέρι. Οταν ο κέρσορας πάει σε ένα σημείο όπου μπορεί να γίνει κάποια γενική δράση, εκτός από πάρε (Get) ή άνοιξε (Open), ο κέρσορας αλλάζει σε έναν κύκλο με μία τελεία στη μέση. Κάνοντας κλικ με το δεξί πλήκτρο του mouse ανοίγεις το inventory σου. Αυτό παρουσιάζεται με έναν δίσκο που έχει 20 θέσεις για αντικείμενα. Παίρνοντας ένα αντικείμενο αυτό μεταφέρεται αυτόματα στο δίσκο αυτό. Οταν λοιπόν θέλεις να χρησιμοποιήσεις ένα από τα αντικείμενα που κουβαλάς, κάνεις κλικ με το δεξί πλήκτρο του mouse και εμφανίζεις το δίσκο του inventory. Περνώντας τον κέρσορα του mouse πάνω από τα αντικείμενα που έχεις μαζέψει, αυτά θα εμφανίζονται σε μεγέθυνση στο κέντρο του δίσκου-inventory, έτσι ώστε να βλέπεις καλύτερα τι ακριβώς είναι κάθε αντικείμενο που κουβαλάς. Τώρα κάνεις αριστερό κλικ στο αντικείμενο που σε ενδιαφέρει. Ετσι κλείνει το inventory και στον κέρσορα εμφανίζεται το αντικείμενο που έχεις διαλέξει. Αν τώρα το εν λόγω αντικείμενο χρησιμοποιείται στο συγκεκριμένο σημείο στο οποίο πριν εμφανιζόταν ο κύκλος με την τελεία στη μέση, τώρα θα εμφανίζεται ένας πράσινος κύκλος ο οποίος στη μέση θα περιέχει το αντικείμενο που έχεις διαλέξει. Αυτό σημαίνει ότι το συγκεκριμένο αντικείμενο είναι δυνατό να χρησιμοποιηθεί στο συγκεκριμένο σημείο. Κάνοντας λοιπόν κλικ με το αριστερό πλήκτρο του mouse στην τελευταία περίπτωση θα γίνει η επιθυμητή δράση, που τις περισσότερες φορές συνοδεύεται και από ένα ειδικό video.

Προσέξτε καλά το εξής. Τουλάχιστον στην Beta που είχαμε στα χέρια μας, για να ανοίξεις μία πόρτα ή να μιλήσεις με κάποιον χαρακτήρα δεν είχες παρά να προχωρήσεις προς την κατεύθυνση της πόρτας ή του προσώπου αυτού. Ετσι, αν είναι μία πόρτα ενός δωματίου, θα ανοίξει και θα μπεις μέσα, ενώ αν



Δείγμα του inventory.

είναι κάποιος χαρακτήρας, θα εμφανιστεί μία νέα οθόνη που θα δείχνει στα αριστερά το συγκεκριμένο χαρακτήρα και στα δεξιά μία στήλη με 8 ειδικές θέσεις. Αν τώρα έχεις μάθει κάτι, μία πληροφορία π.χ., που ο συγκεκριμένος χαρακτήρας θα μπορεί να σου πει, ένα ειδικό icon που θα αντιπροσωπεύει την πληροφορία αυτή θα εμφανιστεί σε μία από τις 8 ειδικές θέσεις. Κάνοντας κλικ σε ένα από αυτά τα icons-πληροφορίες ξεκινά ένα ειδικό video, όπου βλέπεις τους δύο χαρακτήρες να συνομιλούν. Οταν τελειώσει η συγκεκριμένη συζήτηση, το σχετικό icon-πληροφορία για το οποίο ρώτησες θα είναι διπλωμένο, δείγμα του ότι εξάντλησες το σχετικό topic. Αν το σχετικό icon-πληροφορία δεν διπλώσει έπειτα από μία συζήτηση, αυτό θα σημαίνει ότι ξαναρωτώντας γι' αυτό θα μάθεις νέες πληροφορίες. Φυσικά, συνεχίζεις τη συζήτηση μέχρι όλα τα icons-πληροφορίες να εξαντληθούν.

Γενικά ο χειρισμός του παιχνιδιού δεν είναι καθόλου δύσκολος, και θα εξοικειωθείτε σχεδόν αμέσως μαζί του.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι από κάθε πλευρά μαγευτική. Τα εκπληκτικά γραφικά του, με τις μοναδικές φωτοσκιάσεις, η επιβλητικότατη μουσική του, τα ηχητικά εφέ και τα εντυπωσιακότατα videos του παιχνιδιού δημιουργούν μία από τις πειστικότερες ατμόσφαιρες adventure game που έχω δει τα τελευταία χρόνια.

Η δράση του είναι πολύ ικανοποιητική. Περιλαμβάνει πάνω από 40 διαφορετικές γενικές τοποθεσίες και περίπου 13 χαρακτήρες, με τους οποίους πρέπει να συνεννοηθείς. Οι γρίφοι του είναι αρκετά προσεγμένοι, και μάλιστα πολύ adventur-ίστικοι - είχαμε αρκετό καιρό να δούμε τέτοιους γρίφους σε παραγωγές αυτού του επιπέδου.

Στο πρώτο CD του παιχνιδιού θα πρέπει να βρεις ένα πέρασμα για να φτάσεις στο κάστρο του κόμη Δράκουλα, αφού δεν μπορείς τελικά να περάσεις από τη γέφυρα που οδηγεί προς το κάστρο. Μάλιστα στο σημείο αυτό θα δεις ένα από τα πιο εντυπωσιακά videos όλου του παιχνιδιού.

Εν συνεχεία θα πρέπει να εξερευνήσεις το κάστρο και μάλιστα να ανακαλύψεις μερικά πολύ σημαντικά περάσματα που αυτό κρύβει. Δεν μπορώ όμως να γράψω περισσότερα, χωρίς να αποκαλύψω πολύτιμα μυστικά του παιχνιδιού. Προσοχή, όμως, διότι σε πολλά σημεία του Dracula η δράση δεν θα "ανοίξει", αν προηγουμένως δεν μάθεις τις απαραίτητες πληροφορίες για το συγκεκριμένο σημείο ή τη δράση αυτή καθ' εαυτή που πρέπει να κάνεις στο εν λόγω σημείο. Αυτό το γεγονός παίζει καθοριστικό ρόλο στην εξερεύνηση των διάφορων χώρων. Με άλλα λόγια, η πιο σωστή σειρά δράσης είναι να εξερευνάς πρώτα όσο περισσότερους χώρους μπορείς και μετά να ρωτάς για τους χαρακτήρες που υπάρχουν σε κάθε περιοχή. Υπερπολύτιμες θα αποδειχθούν οι πληροφορίες που θα σου μεταδώσει η μάγισσα Dorko.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Το παιχνίδι ξεκινά ενώ φτάνεις έξω από το πανδοχείο. Κανονικά πρέπει να κοιτάς προς αυτό, αν όχι, στρίψε όλο αριστερά μέχρι να δεις το πανδοχείο και προχώρησε μπροστά τρεις φορές προς αυτό. Ανοίγεις την εξώπορτα και μπαίνεις μέσα. Εδώ βλέπεις το πρώτο εντυπωσιακό video του παιχνιδιού. Εν συνεχεία προχώρησε μπροστά δύο φόρες προς την ταβερνιάρισσα (Barina) και στρίψε αριστερά ώστε να μιλήσεις μαζί της. Οταν τελειώσεις πήγαινε και μίλα στον Micha που είναι κοντά στην πόρτα. Αφού τελειώσεις και μαζί του, ανέβα τις σκάλες που οδηγούν στον επάνω όροφο.

Πάνω προχώρησε στο διάδρομο μέχρι να φτάσεις στο δωμάτιό σου. Μπες μέσα και πήγαινε προς το παράθυρο. Παρατήρησε τις πλεξούδες με τα σκόρδα που υπάρχουν παντού στο δωμάτιο. Στρίψε



Οταν ένα αντικείμενο χρησιμοποιείται στη σωστή θέση, εμφανίζεται μέσα σε έναν πράσινο κύκλο.



Δείγματα των εξωτερικών χώρων.



αριστερά και πήγαινε προς το γραφείο. Θα δεις ένα video που το σπρώχνεις κοντά στην πόρτα, ακριβώς κάτω από μία καταπακτή που υπάρχει εκεί. Γύρνα προς την πόρτα του δωματίου σου από την οποία μπήκες (η άλλη είναι κλειδωμένη προς το παρόν) και στρίψε αριστερά. Ανέβα επάνω στο γραφείο και παρατήρησε κάτω από τη γωνία του ταβανιού ένα πόμολο. Πάρ' το. Γύρνα τώρα αριστερά. Παρατήρησε ότι υπάρχει ένα σημείο στην καταπακτή όπου ο κέρσορας αλλάζει σε κύκλο με μία τελεία στη μέση. Κάνε δεξί κλικ για να ανοίξεις το inventory σου και διάλεξε το πόμολο. Τώρα στο σημείο αυτό θα βρεις έναν πράσινο κύκλο που έχει μέσα του το πόμολο. Κάνε κλικ με το αριστερό πλήκτρο του mouse και το βάλ' το στην καταπακτή. Τώρα προχώρησε δύο φορές μπροστά, μία για να ανοίξεις την καταπακτή και μία για να ανέβεις μέσω αυτής σε μία μικρή ταράτσα. Προχώρησε μπροστά και εξερεύνησε καλά το χώρο. Η συνέχεια στις οθόνες σας... PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	97
ΗΧΟΣ	98
ΣΕΝΑΡΙΟ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90

97



Είναι σίγουρο ότι θα διεκδικήσει τον τίτλο του adventure της χρονιάς και ίσως τον κερδίσει λόγω των απαράμιλλων γραφικών και video animations. Η δουλειά που έχει γίνει στο παιχνίδι αυτό ξεπερνά κάθε προηγούμενο και είναι σίγουρο ότι θα συναρπάσει ακόμη και όσους δεν είναι φίλοι του είδους.

FLIGHT III Unlimited



Οι φίλοι των flight sims σίγουρα -πέρα από τα μαχητικά- έχουν "πετάξει" και με επιβατηγά, εμπορικά ή μικρά αεροσκάφη, κάνοντας απλές πτήσεις από πόλη σε πόλη χαζεύοντας τα αξιοθέατα. Οι γνωστότεροι τίτλοι του συγκεκριμένου είδους παιχνιδιών είναι φυσικά οι σειρές της Microsoft Flight Simulator και της πασίγνωστης Electronic Arts Flight Unlimited. Στο παρόν άρθρο θα εξετάσουμε το ποιόν του Flight Unlimited III, το οποίο καλείται να συνεχίσει μία πολύ καλή παράδοση, αυτήν που άφησαν τα δύο προηγούμενα μέρη της σειράς.

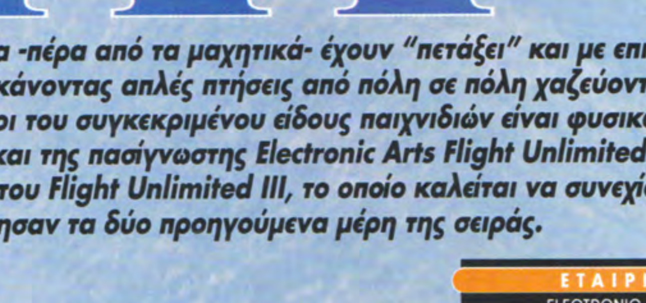
του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@x-treme.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
ELECTRONIC ARTS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
233MHz Pentium, 32MB RAM, 4x CD-ROM drive, 4MB κάρτα γραφικών με DirectDraw συμβατό driver, 300 MB στο σκληρό δίσκο

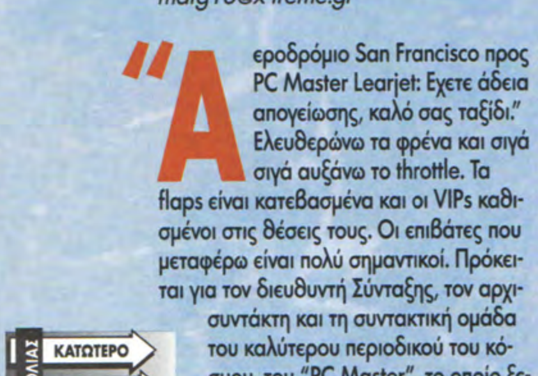
"Αεροδρόμιο San Francisco προς PC Master Learjet: Εχετε άδεια απογείωσης, καλό σας ταξίδι." Ελευθερώνω τα φρένα και σιγά σιγά αυξάνω το throttle. Τα flaps είναι κατεβασμένα και οι VIPs καθισμένοι στις θέσεις τους. Οι επιβάτες που μεταφέρω είναι πολύ σημαντικοί. Πρόκειται για τον διευθυντή Σύνταξης, τον αρχισυντάκτη και τη συντακτική ομάδα του καλύτερου περιοδικού του κόσμου, του "PC Master", το οποίο ξεκινά περιοδεία στις Η.Π.Α. για να δώσει τα φώτα του στους Αμερικανούς συναδέλφους. Βλέπετε το περιοδικό, μετά τα 10 χρόνια κυκλοφορίας του, έγινε "must" στην Ευρώπη και λίγο αργότερα κατέκτησε και την Αμερική. Ολα αυτά βέβαια, αφού κυκλοφόρησε μεταφρασμένο στα αγγλικά.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- **ΑΝΩΤΑΤΟ**

"Κυρίες (σπάνιο μέσα στο 'PC Master') και κύριοι, καλημέρα σας. Καλώς ήλθατε στην έκτακτη πτήση της εταιρίας μας. Σας ομιλεί ο κυβερνήτης (ονόματα δεν λέμε) του αεροσκάφους. Προορισμός μας το Seattle της πολιτείας Washington. Θα πετάξουμε πάνω από τη δυτική ακτή των Η.Π.Α. σε ύψος 30.000 ποδών. Σας παρακαλώ, έχετε τα τσιγάρα σας σβηστά και τις ηλεκτρονικές συσκευές σας κλειστές (ακριβώς εκείνη τη στιγμή, ο αρχισυντάκτης άναψε ένα τσιγάρο και ο Σωτήρης Μπέλλος άναψε το laptop του για μία πίστα Starcraft). Το πλήρωμα είναι στη διάθεσή σας για οτιδήποτε χρειαστείτε. Ευχαριστώ που διαλέξατε εμάς για το ταξίδι σας."



Η πτήση στο μεγαλύτερο μέρος της κύλησε ομαλά και οι επιβάτες φαίνεται να το διασκέδαζαν. Ο Τουλιάς και ο Σκουλικάρης έκαναν καμάκι στις ξανθές αεροσυνοδούς, αν και ο αρχισυντάκτης παραπονιόταν για το γεγονός ότι δεν υπήρχαν κοκκινομάλλες, που είναι η αδυναμία του. Από την άλλη, ο Σπυρόπουλος είχε γραπωθεί από το κάθισμά του ακίνητος και ιδρωμένος καθώς φοβάται τις πτήσεις. Ο Βογιατζής κοίταζε με αηδία έξω από το παράθυρο σκεφτόμενος το απαράδεκτο αμερικανικό σύστημα και σιγοτραγουδούσε "φονιάδες των λαών Αμερικάνοι, ζήτω ο Τσε" και άλλα τέτοια. Ο Μπέλλος ο junior και ο Καφούρος διαφωνούσαν έντονα για το αν ο Παναθηναϊκός ή ο Ολυμπιακός θα πάρουν το πρωτάθλημα, ενώ ο Κυριακός και ο Μπέλλος ο grande κονταροχτυπιόντουσαν για το αν το Starcraft ή το C&C Tiberiun Sun είναι καλύτερο το ένα από το άλλο. Για τον Πατρίκο τι να πούμε; Κοιμόταν του καλού καιρού. Αν ο Σπύρος Παράσχης εξακολουθούσε να γράφει στο περιοδικό, φαντάζομαι πως θα μοίραζε τα σέβη του παντού, ιδίως στις ξανθές αεροσυνοδούς. Επειτα από περίπου τέσσερις ώρες, προσγειωθήκαμε στο διεθνές αεροδρόμιο του Seattle. Ωστόσο μόλις ανοίξαμε την πόρτα, αντί να δούμε την πίστα του αεροδρομίου, είδαμε τον άγιο Πέτρο! Κάπου, φαίνεται, μπέρδεψα τα όργανα και έριξα το αεροπλάνο σε ένα βουνό (duuuuuuuuh yup)!!!



Το μενού επιλογών.

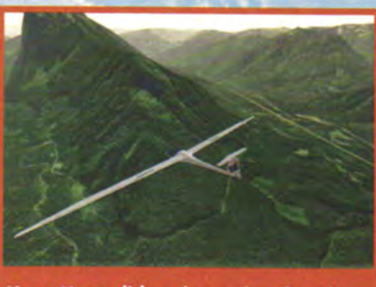
ΜΟΝΤΕΛΟ ΠΤΗΣΗΣ

Καταρχήν, τα αεροπλάνα που θα έχουμε στη διάθεσή μας δεν είναι μαχητικά, οπότε μην αρχίσετε απότομες στροφές με πολλά G, loop, φαντεζί ελιγμούς και χαμηλές πτήσεις με τέρμα ταχύτητα, γιατί πάει το αεροπλάνο. Ούτε τα μαύρα κουτιά δεν θα βρίσκουμε. "Απαλά" είναι η μαγική λέξη, σαν να έχετε να κάνετε με γυναίκα. Απαλά και κυρίως με υπομονή (εδώ κι αν είναι σαν να έχετε να κάνετε με γυναίκα).

Για όσους θέλουν να παίξουν σοβαρά το παιχνίδι, οφείλω να τους προειδοποιήσω ότι δεν είναι εύκολο να πετάξουν. Το μοντέλο πτήσης είναι ιδιαιτέρως δύσκολο, άρα άκρως ρεαλιστικό. Ξεχάστε αυτόματους πιλότους και άλλες ευκολίες που συναντάτε σε τίτλους με μαχητικά αεροσκάφη. Ενδεικτικό είναι το παράδειγμα του P-51 Mustang, μαχητικό του Β' Παγκοσμίου, το οποίο σε άλλους τίτλους -όπως WWII Fighters ή ο Screamin' Demons over Europe- ήταν εύκολο στο χειρισμό του, ενώ στο Flight Unlimited III δεν κατάφερα ούτε να το απογειώσω! Αυτός ο τίτλος σε αντίθεση με το Flight Simulator '98 αλλά και με τη νέα έκδοσή του, τη 2000, δεν περιλαμβάνει μεγάλα επιβατηγά αεροσκάφη, αλλά μικρά jet, ελικοφόρα, εκπαιδευτικά και υδροπλάνα. Φυσικά, το καθένα έχει τη δική του πτητική συμπεριφορά και τις δικές του ιδιομορφίες. Ολα έχουν όμως το ίδιο κοινό σημείο: Οχι απότομες κινήσεις. Ακριβώς για το λόγο ότι δεν υπάρχει αυτόματος πιλότος, θα χρειαστεί να είστε συνεχώς με το μοχλό στο χέρι (με το μοχλό είπα, αμέσως το μυαλό σας στο πονηρό...), διότι, αναλόγως με τον καιρό και τα διάφορα ρεύματα αέρα, το αεροσκάφος δεν θα διατηρεί σταθερή πορεία και ύψος, συνεπώς θα πρέπει με συνεχείς κινήσεις και αυξομειώσεις στο throttle να το διατηρείτε στην πορεία του και στο ύψος του. Εχετε πάντα το νου σας στην πυξίδα (μην ξεκινήσετε για Seattle και καταλήξετε στα Τρίκαλα), αλλά και στο δείκτη του υψομέτρου για να μη στουκάρετε σε κάνα βουνό!



Παρατηρήστε την αληθοφάνεια του ουρανού.



Με το Motorglider πάνω από τα βουνά-εκπληκτικό το map texturing.

Ακολουθώντας τις ανωτέρω πρώτες οδηγίες, καθίστε αναπαυτικά στο κάθισμά σας, κάνετε τις πρώτες δοκιμαστικές πτήσεις σας και απολαύστε τις συντριβές σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Η εικόνα που παρουσιάζει το Flight Unlimited III είναι εξαιρετική. Τα objects των αεροσκαφών είναι λεπτομερέστατα, με όμορφες φωτοσκιάσεις, και το εσωτερικό τους εξίσου λεπτομερές και αληθοφανές. Μάλιστα, υπάρχει δυνατότητα για περιστροφή 360 μοιρών και άποψη της καμπίνας των επιβατών. Τα map texture των βουνών και του φυσικού περιβάλλοντος γενικότερα είναι σχεδόν άψογα, όπως στο Falcon 4.0. Εκεί που μας τα χάλασε λίγο ήταν στα textures των πόλεων, όπου δεν καταλάβαινες αν επρόκειτο για κτίρια και λεωφόρους ή για καλλιεργήσιμες εκτάσεις. Ενα άλλο ψεγάδι ήταν το γεγονός πως σε κάποιες λοφώδεις ακτές η πλευρά που βρισκόταν προς τη θάλασσα αντί να έχει χώμα ή κάτι σχετικό, είχε νερό. Αν κάπου στον κόσμο δείτε νερό ή θάλασσα γενικότερα με σχήμα λόφου, πείτε μου και μένα.

Φυσικά, μην περιμένετε εντυπωσιακά εφέ, καπνούς και εκρήξεις, διότι απλά ο τίτλος δεν είναι πολεμικός. Αν και πιστεύω πως θα έπρεπε να εμφανίζονται εφέ εκρήξεων σε ισχυρές συντριβές των αεροσκαφών και να μην περιορίζεται στην αποκόλληση κομματιών. Διότι αν ένα αεροπλάνο, έστω και από μικρό



Προσγείωση κατά τη νύχτα. Αποτέλεσμα το γνωστό crash...

σχετικά ύψος, πέσει με δύναμη στο έδαφος, τότε σίγουρα εκρήγνυται για πολλούς λόγους, είτε από διαρροή καυσίμων είτε από βραχυκύκλωμα στα ηλεκτρικά.

Οι πτήσεις κατά τη διάρκεια της νύχτας είναι αρκετά εντυπωσιακές, το κόκπιτ φωτίζεται από τα διάφορα λαμπάκια, ο ουρανός είναι έναστρος με ένα τεράστιο φεγγάρι και στο έδαφος υπάρχουν φώτα παντού. Ιδίως στις μεγαλουπόλεις, το θέαμα είναι όμορφο με όλους αυτούς τους ουρανοξύστες φωτισμένους. Μια και αναφέραμε τον ουρανό, οι προγραμματιστές της ΕΑ έκαναν καλή δουλειά στη σχεδίασή του, καθώς πλησίασαν αρκετά την πραγματική απεικόνιση του ουρανού, με μεγάλα σύννεφα και εντυπωσιακά lens flares. Το ότι γενικότερα οι προγραμματιστές έδωσαν έμφαση στη λεπτομέρεια, φάνηκε επίσης στις πτήσεις με τα υδροπλάνα, ιδίως όταν τα αεροσκάφη βρίσκονταν εν κινήσει στο νερό, όπου το κόκπιτ γεμίζει από σταγόνες οι οποίες μάλιστα κατευθύνονται πάνω στο τζάμι ανάλογα με τη φορά του αεροπλάνου.

Ο τομέας των γραφικών θα σας ικανοποιήσει απόλυτα, αν και καλό θα είναι



Το Beechjet λίγο μετά την απογείωση.



Με το Beechjet λίγο προτού πέσετε στο βουνό για το οποίο έγραψα στην αρχή.

να έχετε εγκατεστημένο έναν επιταχυντή τρισδιάστατων γραφικών.

Για τον ήχο δεν έχουμε πολλά να αναφέρουμε, καθώς δεν υπάρχει πληθώρα εφέ, ωστόσο είναι ουσιαστικά και με πολύ καλή ποιότητα. Φυσικά ακούγονται οι μηχανές, οι πολύ καλά φιλτραρισμένες από τον ασύρματο επικοινωνίες, τα flaps όταν κατεβαίνουν ή ανεβαίνουν οι ρόδες κ.λπ. Χαρακτηριστικό είναι πως ο ήχος της μηχανής ακούγεται δυνατότερα από το ένα ηχείο, αναλόγως αν έχετε γυρίσει δεξιά ή αριστερά. Υπάρχει έλλειψη μουσικής υπόκρουσης, ωστόσο πιστεύω ότι ορθώς έπραξαν οι προγραμματιστές, καθώς σε βοηθά καλύτερα να συγκεντρωθείς στην πτήση (αν και είχα βάλει το στερεοφωνικό να παίζει).

Νομίζω πως ο οπτικοακουστικός τομέας θα σας αφήσει ικανοποιημένους, αλ-

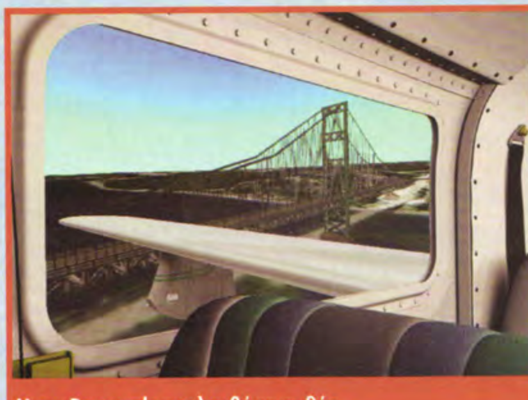


Με το Mooney πάνω από ένα εκπληκτικό βουνό.

λά προσέξτε μη χαζεύετε τα γραφικά και καταλήξετε και εσείς στον άγιο Πέτρο!

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Οι επιλογές που έχετε στη διάθεσή σας όσον αφορά στο σενάριο και το gameplay του τίτλου δεν είναι πολλές. Ουσιαστικά, μόνο δύο πράγματα μπορείτε να κάνετε: Πρώτον, να σχεδιάσετε μόνοι σας ένα ταξίδι έχοντας τη δυνατότητα να ορίσετε μία σειρά από παραμέτρους, όπως τις καιρικές συνθήκες ή την ενέργεια που θα κάνετε στον τελικό προορισμό σας, δηλαδή αν θα προσγειωθείτε και θα τελειώσετε το ταξίδι ή αν σταματήσετε για ανεφοδιασμό και συνεχίσετε για άλλο αεροδρόμιο κ.λπ. Το δεύτερο έχει να κάνει με τα Challenges, έτοιμα σενάρια στα οποία αναλαμβάνετε να ολοκληρώσετε μία αποστολή, όπως να εντοπίσετε κάποιους ληστές που βρίσκονται σε μια βάρκα εν πλω και να προσθαλασσωθείτε μπροστά τους ή να σώσετε μια ομάδα ορειβατών οι οποίοι παγιδεύτηκαν σε ένα βουνό και να προσγειωθείτε στο πάρκινγκ ενός μικρού σαλέ, κάτι που δεν έχει επιτύχει άλλος μέχρι τώρα. Τα Challenges είναι πολύ σημαντικά, μια και προσδίδουν ενδιαφέρον στον τίτλο και κίνητρο για να ασχοληθεί κάποιος περισσότερο μαζί του. Προτού προχωρήσετε όμως σε ένα από τα δύο, το καλύτερο που έχετε να κάνετε είναι να παρακολουθήσετε τα Lessons, μια σειρά μαθημάτων δηλαδή για να εξοικειωθείτε με το χειρισμό των αεροπλάνων και τις ιδιαιτερότητες του μοντέλου πτήσης του Flight Unlimited III.



Με το Renegade απολαμβάνω τη θέα.

Οσον αφορά στο χειρισμό με τα πλήκτρα, οφείλω να ομολογήσω πως δεν είμαι σε θέση να σας γράψω αν πρόκειται να αντιμετωπίσετε πολλούς και πολύπλοκους συνδυασμούς πλήκτρων για να καταφέρετε να χειριστείτε αξιοπρεπώς τα αεροσκάφη. Τούτο διότι στο εγχειρίδιο, το οποίο μάλιστα είναι 148 σελίδες, δεν αναφέρονται πουθενά τα πλήκτρα που ενδεχομένως θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε. Προσωπικά χρησιμοποίησα τα εντελώς βασικά, αυτά δηλαδή που άκουσα κατά την παρακολούθηση των Lessons και όσα βρήκα μόνος μου βάσει της εμπειρίας που απέκτησα από τα τόσα flight sims που έχουν περάσει από τα χέρια μου ή μάλλον... από το σκληρό δίσκο μου. Κατά τη γνώμη μου, αποτελεί μειονέκτημα η απουσία παρουσίασης των συνοπτικών πλήκτρων και των λειτουργιών που πραγματοποιεί το καθένα. Το θετικό είναι πως αρκετές λειτουργίες θα συναντήσετε πάνω στα κόκπιτ χρησιμοποιώντας το ποντίκι. Πώς όμως θα βοηθηθούν χρήστες οι οποίοι δεν έχουν πολυασχοληθεί με flight sims και μάλιστα με τέτοιο επίπεδο δυσκολίας; Στο εγχειρίδιο γίνεται αναφορά στις βασικές λειτουργίες των μενού του παιχνιδιού, καθώς και σε ένα από τα αεροπλάνα που βρίσκονται στη διάθεσή σας προς συντριβή... εεε, προς πτήση ήθελα να πω.

Οι μεγάλες δυσκολίες συναντώνται στην απογείωση και την προσγείωση, εξάλλου σε αυτές τις δύο φάσεις εφιστούν την προσοχή τους οι πιλότοι. Για να είναι επιτυχής μία απογείωση, θα πρέπει πρώτα να πετύχει η τροχοδρόμηση ούτως ώστε το αεροπλάνο να είναι



Το εσωτερικό του Beechjet διαθέτει υπέροχη απεικόνιση.



Μία άποψη από το λιμάνι του Seattle.

απόλυτα ευθυγραμμισμένο με τον αεροδιάδρομο. Το μυστικό είναι να μην αυξάνετε πολύ το thrust ενώ τροχοδρομείτε και προτού κάνετε κάποια στροφή, να ανοίγετε τα φρένα για κλάσματα του δευτερολέπτου ενώ την ίδια ώρα το rud-



Ας φέρει κάποιος τα γυαλιά ηλίου.



Μέσα από το κόκπιτ του Renegade.

der σας να είναι όλο δεξιά ή αριστερά, αναλόγως της κατεύθυνσής σας. Πριν να ανεβάσετε το thrust στο 100%, φροντίστε πρώτα να έχετε κατεβάσει τα flaps, αλλιώς το αεροπλάνο θα έχει απώλεια στήριξης, κάτι που δεν θέλετε. Αφού επιταχύνετε και φτάσετε περίπου τους 200 κόμβους, αρχίστε σιγά σιγά να τραβάτε το μοχλό προς το μέρος σας, απαλά όμως, χωρίς απότομες κινήσεις, διότι αυτά τα αεροπλάνα παθαίνουν stall με το παραμικρό. Μόλις φτάσετε σε κάποιο ικανοποιητικό ύψος και έχετε μικρύνει τη γωνία ανόδου σας, ανεβάστε τα flaps για να ομαλοποιηθεί η πτήση. Ωραία, μόλις κάνατε μία επιτυχή απογείωση. Για να βρείτε τον προορισμό σας δεν θα δυσκολευτείτε πολύ, καθώς με το πλήκτρο M βλέπετε το χάρτη της περιοχής πάνω από την οποία θα πετάξετε, ενώ υπάρχει και πυξίδα όποτε δεν χάνετε εύκολα τον προσανατολισμό σας. Σε γενικές γραμμές, είναι εύκολο να κατανοήσετε τα όργανα, ιδίως στο Beechjet 400A, το οποίο διαθέτει ψηφιακά ηλεκτρονικά. Μη νομίσετε πως η πτήση είναι απλή υπόθεση. Οποιοδήποτε αεροσκάφος κι αν επιλέξετε θα χρειαστεί συνέχεια να έχετε το χέρι σας κολλημένο στο stick και να το διατηρείτε στην πορεία του. Ανάλογες του καιρού και του αέρα είναι και οι αντιδράσεις του αεροπλάνου. Αν φυσάει αέρας από δεξιά, τότε το αεροπλάνο θα έχει φορά προς τα αριστερά, αν το thrust είναι ψηλό, τότε το αεροπλάνο θα παίρνει ύψος. Οπότε θα πρέπει με κοφτές κινήσεις να διατηρείτε την πορεία σας και με τη βοήθεια των trims να κοντρολάρετε το ύψος. Επίσης ήρεμες κινήσεις απαιτούνται όταν πραγματοποιείτε στροφή, αλλιώς το αεροπλάνο θα ξαναπάθει stall.

Οσον αφορά στις προσγειώσεις, εδώ είναι λίγο δύσκολα τα πράγματα και δεν χωρούν θεωρίες. Γύρω στα 2 χλμ. πριν από τον αεροδιάδρομο, φροντίστε να είστε σε ευθεία με αυτόν, να έχετε ξεκινήσει τη διαδικασία καθόδου, τα flaps και gears να είναι κατεβασμένα, τα αερόφρενα αν χρειαστεί ενεργοποιημένα και η ταχύτητα στους περίπου 60 κόμβους. Το τελευταίο που έχετε να κάνετε είναι το σταυρό σας. Αν και ίσως σας φάνει παράδοξο αυτό, με τα υδροπλάνα δεν δυσκολεύτηκα τόσο, ιδίως στην προσθαλάσσωση, την οποία πραγματοποίησα με χαρακτηριστική ευκολία. Αντίθετα στις προσγειώσεις δεν είχα και τόση επιτυχία - τις περισσότερες φορές πατσαβουριαζόμουν στο έδαφος.

Ο στόλος του FL III αποτελείται από τα εξής αεροπλάνα: Lake Renegade T-270 Seaplane, Mooney TLS Bravo, Beechjet 400A, Piper Arrow PA-28R-200, Muskrat, Windhawk USA, P-51D Mustang, Trainer 172 Fokker DR 1 και Stemme S10-VT Motorglider.

Ελπίζω τα ανωτέρω να σας έδωσαν μια ελάχιστη εικόνα για το τι έχετε να αντιμετωπίσετε, διότι -όπως αντιλαμβάνεστε- το επίπεδο δυσκολίας είναι ελαφρώς ανεβασμένο.





Το Trainer 172 πάνω από το αεροδρόμιο του Seattle.



Το Seattle τη νύχτα.



Οπως βλέπετε, αν και αναλογικά, τα όργανα είναι ευκολονόητα.



Τα textures στο έδαφος έχουν προσεχθεί.

ΠΕΙΘΟΝΤΑΣ ΤΟΝ ΑΓΙΟ ΠΕΤΡΟ

"Μα, άγιε Πέτρο μου, αλήθεια σου λέω, δεν θυμάμαι να έπεσα σε βουνό, αφού έφτασα ως το αεροδρόμιο!"

"Τέκνο μου, νομίζεις πως τα είδες όλα αυτά, απλώς σου δημιουργήσαμε αυτή την ψευδαίσθηση για να έρθεις πιο ομαλά ως εδώ."

"Και τώρα πάει; Δηλαδή όλους αυτούς τους πήρα στο λαιμό μου;"

"Μην ανησυχείς, τέκνο μου, η ψυχή σου θα παραδοθεί στον Παράδεισο, γιατί γλίτωσες την ανθρωπότητα από αυτούς τους αμαρτωλούς!!!"

Για να μη φτάσετε σε αυτό το σημείο, καλό θα ήταν να ρίχνατε μία καλή ματιά στο εγχειρίδιο, προκειμένου να αντεπεξέλθετε στο αυξημένο επίπεδο δυσκολίας του πολύ καλού κατά τα άλλα Flight Unlimited III.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	91
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	87
ΑΝΤΟΧΗ	73

80



Ενας εξαίρετος προσομοιωτής πτήσεων με πολύ καλά γραφικά και άψογο μοντέλο πτήσης, ο οποίος όμως μάλλον απευθύνεται στους απαιτητικούς του είδους.

MECHWARRIOR 3

Απόσπασμα από το εγχειρίδιο ενός Mechwarrior: "Ο μόνος τρόπος για να νικήσεις, αλλά κυρίως για να κρατηθείς στη ζωή, είναι να κατανοήσεις επακριβώς το πώς και το γιατί των λειτουργιών του Mech. Μύησε τον εαυτό σου στη χρήση των συστημάτων, χειρισμών και ικανοτήτων του Mech έως ότου αυτή γίνει δεύτερη φύση σου. Αντανακλαστικό του σώματός σου. Περισσότερο σαν την αναπνοή παρά σαν τη σκέψη. Γιατί αν χρειαστεί να σκεφτείς και να συμβουλευτείς το παρόν εγχειρίδιο κατά τη διάρκεια της μάχης, μπορείς κάλλιστα από τώρα να υπογράψεις τη διαθήκη σου. Μην εμπιστεύεσαι κανέναν και τίποτα, παρά μόνο τον εαυτό σου. Εντρύφησε σε κάθε χρήσιμη γνώση. Εξασκήσου μέχρι να εξαντληθείς και συνέχισε ακόμη και κατόπιν εξαντλήσεως! Τότε και μόνο τότε θα είσαι προετοιμασμένος να αντιμετωπίσεις έναν άλλο Mechwarrior στη μάχη."

ΕΤΑΙΡΙΑ
MICROPROSE/ZIPPER INTERACTIVE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 166, 32MB RAM, 240MB ελεύθερα στο σκληρό, DirectX 6.0, Windows 95/98

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Τι λέτε; Εχετε όρεξη για λίγο Mechwarrior; Μπορεί να άργησε λίγο, μπορεί να διαθέτει υπολογίσιμο αντίπαλο αυτή τη φορά, όμως το σίγουρο είναι ότι επέστρεψε δριμύτερο στην τρίτη έκδοσή του, με πολλές προσθήκες στα σωστά σημεία σε μία προσπάθεια να αγγίξει την τέλεια εξομοίωση. Πλέον το κοινό της σειράς δεν θα περιορίζεται σε εκείνους τους λίγους που "πεθαίνουν" για μυθιστορήματα επιστημονικής φαντασίας, ιστορικές μάχες σε ανεξερεύνητα σύμπαντα του απώτερου μέλλοντος και κυρίως για τον Battlemech κόσμο της FASA. Αντιθέτως, προσφέροντας μία αρτιότατη εξομοίωση και με όπλο την ποιότητα παραγωγής φιλοδοξεί να προσελκύσει κάθε action fan, ακόμη και αυτούς που ακούν simulation και βγάζουν σπυράκια. Και το περίεργο είναι πως τελικά είναι ικανό να εθίσει οποιονδήποτε! Ας πάρουμε όμως μια γεύση από Mechwarrior 3...


Ούτε καν τους άγγιξα και έπεσαν ξεροί! Χμ, αυτή η φασολάδα που έφαγα το μεσημέρι πρέπει να με πείραξε...

ΥΠΟΘΕΣΗ

Γνωρίζω πολύ καλά ότι όλοι οι οπαδοί του κόσμου των Battlemech θα ήθελαν η υπόθεση του Mechwarrior 3 να είναι χορταστική σε ποσότητα, απολαυστική στην εξέλιξη των γεγονότων και με την απαραίτητη προώθηση του μύθου της FASA. Λυπάμαι που θα σας απογοητεύσω, καθώς -δυστυχώς- το Mechwarrior 3 δεν δίνει σημαντική ώθηση στη μυθολογία των Battlemech. Και για να καταλάβετε περί τίνος πρόκειται, παραθέτω μία συλλογή αποσπασμάτων από το manual, σε εκτέλεση αλά Pioneer: "Για πολλά χρόνια μετά το μεγάλο πόλεμο του 2766 και την αποχώρηση του στρατηγού Kerensky, οι στρατιωτικές ομάδες της Εσώτερης Σφαίρας αποδεκατίζονταν πληθυσμιακά από ακατάπαυστους εμφυλίους. Οι μέρες της λαμπρής Star League, που ένωνε όλες τις φυλές κάτω από το σκήπτρο του στρατηγού, αποτελούσαν μακρινή ανάμνηση. Εδώ και δέκα χρόνια, όμως, οι έκπτωτοι απόγονοι του στρατηγού, αποκαλούμενοι πλέον 'The Clans', άρχισαν να


Smoke on the water...



δημιουργούν ολοένα αυξανόμενες απειλές. Ετσι, το 3059 σήμανε την αναδημιουργία της Star League, σε έναν πόλεμο ενάντια στις Clans. Κατά περίεργη ειρωνεία δηλαδή, το όνειρο του στρατηγού Kerensky έγινε πραγματικότητα, για να αντιμετωπίσει όμως τους ίδιους τους απο-

γόνους του! Παράλληλα ξεκίνησε η επιχείρηση Bulldog, μία συνδυασμένη επίθεση όλων των φυλών ενάντια στη Smoke Jaguar clan, σε μία προσπάθεια να πειστούν οι υπόλοιπες Clans πως η Εσώτερη Σφαίρα αποτελεί υπολογίσιμο αντίπαλο. Νωρίτερα από κάθε προσδοκία η Star League εκμηδένισε κάθε αντίσταση στις περιοχές των Jaguar. Η ολοκλήρωση του θριάμβου απαιτούσε την ολοκληρωτική καταστροφή της Clan, που προϋπέθετε ει-



σβολή στο μητρικό πλανήτη της, ονόματι Huntress. Κι εκεί η επικράτηση ήταν ολοκληρωτική. Πλέον μένει το τελευταίο καταφύγιο των Jaguar, ο πλανήτης Strana Mechty, όπου και κατευθυνόμαστε, εμείς οι Eridani Light Horse."

Προκειμένου να σας προϊδεάσω για το τι πρόκειται να ακολουθήσει, οι Eridani θα ριχθούν σε μία μεγάλης στρατηγικής σημασίας περιοχή του πλανήτη, ώστε να καταστρέψουν απαραίτητα για τον εχθρό εργοστάσια και εγκαταστάσεις. Δυστυχώς, όμως, η επιχείρηση δεν εξελίσσεται ομαλά και κατά πάσα πιθανότητα από τις 6 ομάδες μόνο η δική σας επιβίωσε. Μόνοι σε έναν εχθρικό πλανήτη, με τους αντιπάλους να δίνουν τον "υπέρ πάντων" αγώνα για επιβίωση, πρέπει να ολοκληρώσετε τις αποστολές όλων των υπόλοιπων ομάδων ώστε τελικά η επιχείρηση να μη ναυαγήσει.

Καλή διασκέδαση...

ΓΡΑΦΙΚΑ

Ο τομέας των γραφικών στο Mechwarrior 3 με ικανοποίησε πολύ περισσότερο απ' όσο ο αντίστοιχος τομέας στο Heavy Gear 2. Τουλάχιστον εδώ δεν παρατηρείται το φαινόμενο του σκοτεινού background και των αντικειμένων. Μολονότι το σκηνικό είναι το ίδιο και στους δύο τίτλους (η επιφάνεια ενός πλανήτη), το MW3 υπερτερεί σε σχεδίαση. Το background μπορεί να μη διαθέτει τα εξωπραγματικά σχέδια των αλλόκοτων πλανητών του HG2, ωστόσο ο ουρανός εξακολουθεί να είναι όμορφος και πολύ ρεαλιστικός, θυμίζοντας περισσότερο τη γήινη πραγματικότητα. Γυρνώντας λοιπόν το βλέμμα στον ουρανό, το χρώμα που κυριαρχεί είναι το μπλε (και όχι το κόκκινο, όπως στο Heavy Gear), με αποτέλεσμα ο περιβάλλων χώρος να φαντάζει πολύ πιο φωτεινός.

Οσο για τα κινούμενα αντικείμενα στο χώρο, τολμώ να πω ότι, συγκρινόμενο με τον αντίπαλό του, το παρόν παιχνίδι διαθέτει περισσότερα πολύγωνα κι επομένως πιο λεπτομερειακή σχεδίαση. Δεν ξεχωρίζει μάλιστα μόνο στον αριθμό των πολυγώνων αλλά και στην ποιότητα του texturing. Αξίζει να παίζετε με την εξωτερική κάμερα για να βλέπετε από κοντά το δικό σας -αλλά και τα αντίπαλα- mech σε όλη τη μεγαλοπρέπειά τους. Ευτυχώς το συγκεκριμένο είδος παιχνιδιών δεν έχει υπερβολικές απαιτήσεις σε επεξεργαστική ισχύ, επειδή ο αριθμός των κινούμενων αντικειμένων δεν είναι πολύ μεγάλος (μόνο μερικά mechs και οχήματα που αποτελούν μικρό ποσοστό της συνολικής έκτασης κάθε πίστας) κι επομένως ο αριθμός των πολυγώνων που γεμίζει την οθόνη ανά πάσα στιγμή δεν εκτοξεύεται σε πολύ υψηλά επίπεδα. Ετσι, ακόμη και αν τα ήδη υπάρχοντα κινούμενα αντικείμενα υπερφορτωθούν σε κάποιον βαθμό από πολύγωνα (προς χάριν καλύτερου αισθητικού αποτελέσματος), οι επιπτώσεις στις απαιτήσεις θα είναι μηδαμινές.

Πολύ καλή δουλειά, με προσοχή στις λεπτομέρειες, έχει γίνει και στα εφέ. Οι φωτιές και οι εκρήξεις είναι σχεδιασμένες με πολύ ρεαλιστικό τρόπο, ενώ ποικίλλουν ανάλογα με το αν χτυπήθηκε μόνο πανοπλία ή ένα από τα κύρια συστήματα του mech. Σε περίπτωση που συνέβη το τελευταίο, θα ανταμειφθείτε με μία εντυπωσιακή αποκόλληση ενός από τα μέλη του αντίπαλου mech (ή την ολοκληρωτική καταστροφή του, αν το σύστημα που χτυπήθηκε ήταν επουσιώδες για την ομαλή λειτουργία του). Μέχρι και ο τρόπος που πέφτει στο έδαφος μετά την καταστροφή του είναι σχεδιασμένος στην εντέλεια. Οι τελευταίες πινελιές στα γραφικά είναι οι σπίθες που πετάγονται όταν χτυπούν οι σφαίρες πάνω σας, οι λάμψεις που διακρίνουν τις εκτοξευόμενες ρουκέτες, το φωτιστικό εφέ που δημιουργεί το laser χτυπώντας σε μία επιφάνεια, καθώς επίσης τα σημάδια από σφαίρες πάνω στο τζάμι του πιλοτηρίου, ένδειξη πως δεν βρίσκεστε σε καλό δρόμο! Βέβαια, το εφέ με τον καπνό που είχε το HG2 δεν απαντάται στο Mechwarrior, αλλά ας μην τα θέλουμε κι όλα δικά μας...

ΗΧΟΣ

Η άψογη εικόνα της προηγούμενης κατηγορίας δεν συνεχίζεται κι εδώ. "Γιατί αυτό;" θα ρωτήσετε. Η απάντηση δεν χρειάζεται πολλές επεξηγήσεις. Τα background



themes που κοσμούν το CD-ROM του παιχνιδιού φτάνουν στο εκπληκτικά μεγάλο σύνολο των... 2 κομματιών! Η μεγάλη αυτή ποικιλία πιστεύω μιλάει από μόνη της. Εντάξει, μπορεί και τα δύο να είναι πολύ καλά (ειδικά το δεύτερο!) αλλά μόνο δύο; Ανεπίτρεπτο για παραγωγή τέτοιου βεληνεκούς... Καθώς προχωρείτε τις πίστες θα ακούτε διαδοχικά μία το ένα και μία το άλλο, αλλά αργά ή γρήγορα θα

BURNING DOWN THE HOUSE



Now you see it...





Now you don't!



Προσέξτε πως από το mech του αντιπάλου λείπουν οι βραχίονες των χεριών, επειδή έχει υποστεί ζημιά. Αυτό, συνδυαζόμενο με το γεγονός ότι τόλμησε να τα βάλει μαζί μου, σημαίνει πως το τέλος του πλησιάζει με ιλιγγιώδη ταχύτητα...



Πολλή ζέστη κάνει τώρα τελευταία...

βαρεθείτε και τα δύο. Το περίεργο της όλης υπόθεσης είναι πως οι προγραμματιστές της Zipper μπορούσαν να προσθέσουν τουλάχιστον άλλα δύο κομμάτια (πρόβλημα χωρητικότητας δεν υφίστατο, αφού τα δεδομένα μαζί με τα themes πιάνουν συνολικά 61 από τα 74 λεπτά ενός απλού CD). Αλλά ακόμη και να μη χωρούσαν, θα μπορούσαν κάλλιστα να είχαν συμπεριληφθεί αυτά και πολύ περισσότερα σε μορφή MP3, για παράδειγμα.

Ισως για να καλύψουν αυτή την αδυναμία του παιχνιδιού, οι προγραμματιστές θέλησαν να ξεπεράσουν τον εαυτό τους σε έναν παρεμφερή τομέα: τα ηχητικά εφέ. Ομολογουμένως, εδώ δεν έχω κανένα παράπονο, τόσο για την πληθώρα τους όσο και για το ρεαλισμό τους. Ο ήχος των ρουκετών που κατευθύνονται απειλητικά προς το στόχο τους, η πολυπόθητη έκρηξη που θα σημάνει την επιτυχία της προσπάθειάς σας, η ενοχλητική σειρήνα που σας προειδοποιεί για εισερχόμενους πυραύλους, ο μονότονος βόμβος των τηλεκατευθυνόμενων πυραύλων που έχουν κάνει lock το στόχο τους, αλλά πάνω απ' όλα ο σπαστικός ήχος που υποδηλώνει πως το mech σας υπερθερμάνθηκε (εμ, τι να κάνουμε, άμα έχει τέτοιο θερμόαιμο πιλότο σαν κι εσάς...!:) και απαιτείται μία μικρή παύση πυρός, όλα αυτά εκτοξεύουν στα ύψη το ρεαλισμό. Ωστόσο πολλές φορές θα συμβεί να ακούγονται όλοι αυτοί οι ήχοι ταυτόχρονα στ' αυτιά σας, κάτι που -πιστέψτε με- καταντά ενοχλητικό! Μάλιστα, για αυτόν το λόγο θα ολοκληρώνετε αποστολές χωρίς να ακούτε ούτε ίχνος background μουσικής. Αυτό το ακατάσχετο βουητό υπερκαλύπτει κάθε άλλον ήχο...

Τέλος, τα briefings είναι υποδειγματικά. Ο briefer παρουσιάζεται ως συντονιστής της μονάδας που, με λιγοστές (και απαρχαιωμένες) πληροφορίες για το πεδίο της μάχης, σας ενημερώνει για τα objectives με τόνο ανάλογο των περιστάσεων και τις κατάλληλες παύσεις και δισταγμούς εκεί όπου πρέπει. Από τις ομιλίες ξεχωρίζουν επίσης κάποια σχόλια του στιλ: "Did you see that? Took 'em down with one shot!" από τους συμπολεμιστές σας, σε περίπτωση που επέδειξαν μεγάλη ανδρεία στο πεδίο της μάχης. (Yeah right! Εσείς βαράγατε τόση ώρα τον αντίπαλο, αυτοί έριξαν την τελευταία βολή, αυτοί χρεώθηκαν το kill!)

GAMEPLAY

Οπως στο Heavy Gear 2, έτσι και στο Mechwarrior 3 μπορεί απώτερος σκοπός σας να είναι η επικράτηση στη μάχη, απαιτείται όμως η κατάλληλη προεργασία, διότι χωρίς αυτήν οι ελπίδες επιβίωσης περιορίζονται σημαντικά.

Ξεκινώντας μία καινούρια αποστολή, καταρχήν λαμβάνετε το αναγκαίο briefing που χωρίζεται σε δύο στάδια. Στο πρώτο στάδιο ενημερώνεστε με μία σειρά από μικρά videos από το χώρο της αποστολής, ενώ λαμβάνετε μία επεξήγηση της γενικότερης κατάστασης που επικρατεί και μερικές συμβουλές. Το στάδιο αυτό είναι πιο "εφετζίδικο" αλλά όχι ιδιαίτερα χρήσιμο. Απλώς, επειδή δεν θα συναντήσετε animated video sequences στο παιχνίδι, η Zipper σκέφτηκε να αναπληρώσει το κενό με κάτι ανάλογο - αν και όχι τόσο εντυπωσιακό. Στο δεύτερο στάδιο παρουσιάζεται ο τακτικός χάρτης (tactical map για όσους βρίσκουν την ελληνική μετάφραση αδόκιμη) με συγκεκριμένα navigation points, πληροφορίες για τις εγκαταστάσεις του εχθρού και δρομολόγια που πρέπει να ακολουθήσετε ώστε να φέρετε εις πέρας τα objectives της εκάστοτε πίστας. Θετικό θεωρώ το γεγονός πως ταυτόχρονα με την ενημέρωση γίνεται και το γνωστό loading της πίστας. Ετσι, με την ολοκλήρωση του briefing, πατώντας το Launch μεταφέρεστε απευθείας στο πεδίο μάχης, χωρίς το παραμικρό ίχνος καθυστέρησης!



Εμπρός λοιπόν, καλές μου βομβίτσες, κάνετε το καθήκον σας για το θείο Pioneer!

Προτού γίνει κάτι τέτοιο, επιβάλλεται να κάνετε μία επίσκεψη στα Allocate Salvage, όπου αποφασίζετε ποια από τα συντρίμμια που συλλέχθηκαν στην προηγούμενη αποστολή θα φορτώσετε μαζί σας, και στο Mech Lab για να γίνουν οι απαραίτητες διαφοροποιήσεις στον εξοπλισμό του mech. Κατά πάσα πιθανότητα η πρώτη επίσκεψη σε αυτόν το χώρο θα σας μπερδέψει αρκετά! Οι προγραμματιστές προτίμησαν να δώσουν ένα λιτό και περιεκτικό interface, παραλείποντας το στοιχείο user-friendliness προς χάριν ταχύτερης παραμετροποίησης. Πάντως, όταν το μάθετε, θα μπορείτε χωρίς χάσιμο χρόνου να τροποποιείτε τα όπλα

ΑΠΟΔΥΤΗΡΙΑ

Επειδή στις μάχες δεν πηγαίνουν όλα καλά, πολλές φορές θα χρειαστεί να κάνετε επισκέψεις στα φορητά αποδυτήρια των mech, ονόματι Mobile Field Bases, για να γίνουν οι απαραίτητες επιδιορθώσεις στο σασί του οχήματός σας.



Μη, μη, έχω κλειστοφοβία!



ΑΑΑΑΑΑΑΑ...



Hey, that tickles!

που κουβαλάει το mech σας, να μεταβάλετε την ποιότητα και την ποσότητα της πανοπλίας του, την ισχύ της μηχανής του, το είδος των εξαρτημάτων του κ.ο.κ. Ο περιοριστικός παράγοντας σε αυτό το σημείο δεν είναι το threat value, αλλά κάτι πιο ρεαλιστικό όπως το μέγιστο βάρος (όχι σαν το HG2 όπου το mech μπορούσε να φορτωθεί σαν μουλάρι...) και ο χώρος που καταλαμβάνει κάθε εξαρτήματα (εκφράζεται με ένα μέγεθος που λέγεται critical space). Οι πιο εξελιγμένες μηχανές και οι σκληρότερης επίστρωσης πανοπλίες είναι πιο ελαφριές αλλά και πιο ογκώδεις. Από εσάς εξαρτάται να κάνετε τις απαραίτητες προσαρμογές ώστε να χωρέσουν τα πάντα (αν και ποτέ δεν μπορεί να γίνει κάτι τέτοιο, πάντα κάτι θα μένει απέξω). Τέλος, στο Lab μπορείτε να κάνετε και το Weapon Grouping των όπλων (αρκετά εύκολο και πολύ χρήσιμο).



Δεν ξέρω αν φταίει η εποχή, αλλά αυτός ο πύργος με τα πολλά φώτα μού θυμίζει έντονα Starwars! Νιώθω ότι όπου να 'ναι θα πεταχτεί από καμιά γωνία ο Darth Vader...

Εδώ δεν έχει επιλογή συμπολεμιστών. Οι πιλότοι που θα συνταχθούν στο πλευρό σας στις μάχες είναι μετρημένοι στα δάκτυλα και γι' αυτό δεν υπάρχει ανάγκη επιλογής ανάμεσά τους. Ετσι, δεν έχετε παρά να μπείτε στο "κυρίως πιάτο" του παιχνιδιού, τη σκληρή και αδυσώπητη (πού τη θυμήθηκα αυτή τη λέξη;) εξομοίωση μάχης. Το σίγουρο είναι πως, ως εξομοιωτής mech, το MW3 πείθει και με το παραπάνω! Σε σχέση με το προηγούμενο της σειράς -μολονότι δείχνει παρόμοιο- έχει επιδεχθεί πολλές προσθήκες στα κατάλληλα σημεία, οι οποίες αυξάνουν κατακόρυφα την playability! Η συμπεριφορά στη μάχη και οι αποστολές που σας ανατίθενται είναι ακριβώς όπως φανταζόμουν πως θα έπρεπε να είναι σε μια τέτοια εποχή. Μπορεί να μη διαθέτουν τη μεγάλη ποικιλία από objectives του HG2 (stealth missions, reckoning missions κ.λπ.), αλλά το ίδιο το θέμα του παιχνιδιού καθιστά κάτι τέτοιο απαγορευτικό. Δεν γίνεται σε ένα ολόκληρο mech (το μεγαλύτερο κινητό όχημα σε πεδίο μάχης) να ανατίθενται αποστολές αναγνώρισης. Είναι πολύ λογικό ότι το στρατηγικό πλεονέκτημά του φανερώνεται σε αποστολές search and destroy. Γι' αυτό άλλωστε και η συντριπτική πλειονότητα των αποστολών θα έχει αυτό το θέμα. Οι προγραμματιστές είχαν βρεθεί μπροστά σε ένα δίλημμα: μεγαλύτερος ρεαλισμός και μικρότερη ποικιλία αποστολών ή το αντίθετο; Τελικά, έδωσαν βαρύτητα στο ρεαλισμό (δικαίως κατά τη γνώμη μου, αφού το παιχνίδι φιλοδοξεί να ανήκει στην κατηγορία simulation). Παρά την έλλειψη ποικιλίας, δεν πρόκειται να πλήξετε!

Οσον αφορά στον τομέα των όπλων, θα συναντήσετε πολλά είδη, αλλά όχι την πληθώρα που χαρακτήριζε το HG2. Η κύρια διαφορά ανάμεσα στα δύο παιχνίδια είναι πως στο συγκεκριμένο τίτλο οι στρατηγικές δεν είναι του στιλ: "Α, θα αντιμετωπίσω τέτοιου είδους αντιπάλους, άρα να εξοπλιστώ με τέτοιου είδους όπλα". Εδώ όλα τα όπλα -λίγο ή πολύ- κάνουν τη δουλειά τους. Αλλα καλύτερα, άλλα χειρότερα. Στη διάθεσή σας όμως δεν θα βρίσκονται απεριόριστες ποσότητες από πυρομαχικά. Επιβάλλεται, λοιπόν, να τα ρυθμίσετε σε κάθε αποστολή έτσι ώστε ίσα που να καταφέρνετε να την ολοκληρώνετε με το οπλοστάσιο με το οποίο εξοπλίσατε το mech σας, ξοδεύοντας δηλαδή όσα λιγότερα πυρομαχικά γίνεται (ειδικά από τα βαριά όπλα). Με αυτό τον τρόπο, όταν θα φτάνετε σε κρίσιμες αποστολές, θα διαθέτετε και το απαιτούμενο οπλοστάσιο για να νικήσετε. Αν τώρα είστε τόσο σπάταλοι και ξεμείνετε από πυρομαχικά, τελευταία λύση είναι τα laser, που βασίζονται μόνο στην ενέργεια της μηχανής, αλλά εκτοξεύουν στα ύψη τις θερμοκρασίες του mech. Αν χρειαστεί στη μέση μιας μάχης να παλέψετε μόνο με το ER Laser, το σίγουρο είναι πως δεν θα επιβιώσετε! Λίγο το laser σας, λίγο οι ρουκέτες των εχθρών και θα καταλήξετε καλοψημένο mech-άκι (πώς λέμε αρνάκι) στα κάρβουνα με πατάτες...

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ακόμη ένα στοιχείο που θα προβληματίσει εξίσου τους προγραμματιστές (action ή simulation;) είναι ο χειρισμός. Χωρίς δισταγμό θα έλεγα ότι είναι περίεργος και απαιτεί μία περίοδο εξοικείωσης από τον υποψήφιο χρήστη. Τα τρία training missions δεν επαρκούν για να εντρυφήσετε στα βασικά του χειρισμού ενός mech, αν και τελειώνοντάς τα μπορείτε να ξεκινήσετε την campaign και να συνεχίσετε την εξάσκηση με τους χειρισμούς κατά τη διάρκεια των αρκετά εύκολων αρχικών αποστολών. Προκειμένου να πάρετε μια ιδέα από τη δυσκολία χειρισμού (εσείς που δεν έχετε



Look ma, I'm flyi... On second thought, I' M FALLIIIIING!! Aaargh...

προηγούμενη εμπειρία από τα Mechwarrior, γιατί όλες οι παλιές καραβάνες ήδη παίζουν τους χειρισμούς στα δάχτυλα!), για να κοιτάξετε δεξιά - αριστερά υπάρχουν πολλοί τρόποι: τα βελάκια κίνησης, το mouse, τα Alt+4 και Alt+6 και τα < και >. Καθένα από αυτά στρέφει την όψη με διαφορετικό τρόπο! Για να μην αναφερθώ στο sidestepping για την αποφυγή εχθρικών πυρών που είναι σκέτος πονοκέφαλος...

ΑΝΤΟΧΗ

Τελικά, ίσως το πιο αρνητικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι η αντοχή του! Διότι οι συνολικά 20 αποστολές του δε μπορούν παρά να θεωρηθούν λίγες... Θα σας πάρει κάμποσες ώρες να το τερματίσετε, αλλά μόλις το κάνετε, μια φωνή θα φωνάζει μέσα σας: "Κι άλλο, κι άλλο!". Δεν υπάρχει ούτε καν η επιλογή για ιστορικές αποστολές (την έχει το Heavy Gear 2). Πάντως, ακόμη και αυτό το λίγο ήταν απολαυστικό. Πότε είπαμε ότι θα βγει το add-on;

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Το Mechwarrior 3 ξεχωρίζει από τους προγόνους του για την πληρότητά του σχεδόν σε όλους τους τομείς. Θα ικανοποιήσει τους φανατικούς οπαδούς της σειράς, αλλά και οποιονδήποτε θελήσει να του αφιερώσει τον απαιτούμενο χρόνο. Οσο για τη σύγκρισή του με το Heavy Gear 2, δεν πρόκειται να σας δώσω έτοιμη την απάντηση. Εχοντας διαβάσει και τα δύο reviews, μπορείτε να βγάλετε τα δικά σας συμπεράσματα...

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	92
ΑΝΤΟΧΗ	78

90



It was nice while it lasted...

PC

SIMULATION

X - Beyond the Frontier

Τον τελευταίο καιρό η αγορά των space simulations δεν θα μπορούσαμε να πούμε ότι πηγαίνει πολύ καλά. Μετά το τελευταίο μέρος της σειράς Wing Commander, οι τίτλοι του είδους που κυκλοφόρησαν ήταν λιγοστοί και, εκτός αυτού, δεν είχαν να προσφέρουν τίποτα το ξεχωριστό, με εξαίρεση το μοναδικό X-Wing Alliance της LucasArts. Τώρα, η THQ σε συνεργασία με την Egosoft έρχονται να ταράξουν τα νερά της συγκεκριμένης αγοράς με την κυκλοφορία του νέου παιχνιδιού X - Beyond The Frontier.

του Δημήτρη "Tarish" Σελλούντου
morgoth@compulink.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
EGOSOFT/THQ

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 166MHz, 3D accelerator card, 32MB RAM, CD-ROM διπλής ταχύτητας, περίπου 300MB στο σκληρό δίσκο, 16-bit κάρτα ήχου

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Οπως πολλοί από εσάς θα έχετε παρατηρήσει, τον τελευταίο καιρό κυκλοφορούν όλο και περισσότερα games που συνδυάζουν δύο ή και περισσότερους τύπους παιχνιδιών. Τα περισσότερα εξ αυτών είναι είτε action-adventures είτε strategy-role playing games. Το "X" δεν αποτελεί τίποτε άλλο, λοιπόν, από μία ανάλογη προσπάθεια να συνδυαστούν στοιχεία space simulator και strategy. Ας δούμε όμως, είναι αυτός ο συνδυασμός



αρκετά εκρηκτικός για να καταφέρει να ικανοποιήσει τους gamers ή θα αποδειχτεί βόμβα που θα σκάσει πάνω στα χέρια των εταιριών παραγωγής του;

ΣΕΝΑΡΙΟ

Ο άνθρωπος πάντα ήθελε να είναι ελεύθερος. Πάντα ονειρευόταν να μπορέσει να φτάσει στα άστρα και να αποδράσει από τους νόμους που του απαγόρευαν να ταξιδέψει στους πλανήτες του σύμπαντος που τον περιτριγύριζε. Ετσι, ανακάλυψε έναν τρόπο για να μπορέσει να ταξιδέψει στο διάστημα: Δημιούργησε διαστημόπλοια που, με τη χρήση ρουκετών, κατάφεραν να φτάσουν στο φεγγάρι. Τότε θέλησε να ταξιδέψει ακόμα μακρύτερα, αλλά η άγνοια των τρόπων που μπορούν να προσφέρουν σε ένα διαστημόπλοιο την ταχύτητα του φωτός τον εμπόδιζε να εκπληρώσει αυτό το όνειρό του.



Πανοραμική άποψη ενός πλανήτη (μοιάζει με τον Κρόνο ή μου φαίνεται;).

Για πολλά χρόνια, οι επιστήμονες της Γης προσπάθησαν να λύσουν αυτό το πρόβλημα και τελικά βρήκαν λύση στη δημιουργία ειδικών πυλών που επέτρεπαν την κάλυψη πολλών δισεκατομμυρίων μιλίων σε λίγα δευτερόλεπτα. Ετσι, ο άνθρωπος άρχισε να εξερευνά το σύμπαν και να φτιάχνει αποικίες. Εδώ όμως συνάντησε ακόμα ένα πρόβλημα: Οι διαφορετικές συνθήκες των πλανητών, το περίεργο έδαφος καθώς και η δυσκολία στη μεταφορά πρώτων υλών έκαναν τις προσπάθειες πολύ δύσκολες, ενώ μεγάλωναν κατά πολύ τα έξοδα της αποστολής τους.

Ξανά λοιπόν οι επιστήμονες της Γης έκατσαν κάτω και μελέτησαν το πρόβλημα. Τελικά, βρήκαν τη λύση και σε αυτό: Δημιούργησαν τα Terraformers, ρομπότ που είχαν την απαραίτητη AI τεχνολογία ώστε να μπορούν να αλλάξουν τις συνθήκες των πλανητών και να φτιάξουν αποικίες σε αυτούς από μόνα τους, χωρίς ιδιαίτερες οδηγίες. Πράγματι, τα Terraformers πέτυχαν το σκοπό για τον οποίο κατασκευάστηκαν και σιγά σιγά οι άνθρωποι άρχισαν να εγκαθίστανται στις αποικίες ζητώντας κάτι διαφορετικό από τη ζωή τους. Ετσι πέρασαν αρκετά χρόνια χωρίς ιδιαίτερα προβλήματα. Ή μάλλον έτσι νόμιζαν...

Ολα αυτά τα χρόνια, το AI των Terraformers όλο και μεγάλωνε και οι μηχανές άρχισαν να σκέφτονται την κατάκτηση των δημιουργών τους. Ξεκίνησαν



λοιπόν από τις αποικίες στον Αρη, οδηγώντας το μηχανικό στρατό τους όλο και πιο κοντά στη Γη. Εκεί όμως που όλοι νόμιζαν ότι η ανθρωπότητα θα έφτανε στο τέλος της, εμφανίστηκε μία ομάδα πιλότων που αποφάσισαν να τα βάλουν με τα ρομπότ. Επειτα από αρκετές μάχες, κατάφεραν να ξεγελάσουν τις μηχανές προτρέποντάς τες να μπουν μέσα σε μία από τις διαγαλαξιακές πύλες. Αφού μπήκαν και οι δύο στόλοι, η πύλη καταστράφηκε. Εκτοτε κανείς δεν άκουσε ξανά ούτε για τα Terraformers ούτε για τους γενναίους πιλότους που κατάφεραν και εξόντωσαν τη μηχανική απειλή.

Πεντακόσια χρόνια χρειάστηκαν για την ανθρωπότητα μέχρι να καταφέρει να σταθεί στα πόδια της μετά τις φοβερές ζημιές που είχε προκαλέσει ο διαγαλαξιακός πόλεμος. Για 500 χρόνια οι άνθρωποι ζούσαν μόνο στη Γη έχοντας εγκαταλείψει τις αποικίες τους, μια και είχε αποδειχτεί ότι το σύστημα με τις πύλες δεν ήταν ό,τι καλύτερο για την αποίκιση των πλανητών. Ομως το όνειρο των ανθρώπων για την απόδραση από τον κόσμο τους δεν μπορούσε να ξεχαστεί έτσι εύκολα. Ετσι, οι επιστήμονες για ακόμα μία φορά κλήθηκαν να βρουν μία λύση και για ακόμα μία φορά τα κατάφεραν. Κατασκεύασαν ένα νέο διαστημόπλοιο, το X-perimenter, το οποίο ήταν το πρώτο που είχε την ικανότητα να φτάσει, έχοντας την ταχύτητα του φωτός, πολύ γρήγορα σε πολύ μακρινά σημεία του σύμπαντος χωρίς τη βοήθεια των διαστημικών πυλών. Μαντέψτε ποιος θα κάνει το "Test Drive" στο X-perimenter... Φυσικά, εσείς.

Ερχεται λοιπόν η μέρα τεσταρίσματος του X και φτάνετε στο σκάφος έτοιμοι για όλα. Ή μάλλον όχι για όλα, γιατί εκεί που νομίζετε ότι τα πάντα πάνε καλά, καταλαβαίνετε ότι χάνετε την επικοινωνία με τους διοικητές σας, ενώ παράλληλα τα συστήματα πλοήγησης, άμυνας (shields) και επίθεσης (laser) τίθενται εκτός λειτουργίας. Ξαφνικά όλα γίνονται άσπρα, ενώ νιώθετε την κοιλιά σας να πιέζεται καθώς το σκάφος αρχίζει να κινείται όλο και πιο γρήγορα. Μερικά δευτερόλεπτα μετά αισθάνεστε ανακούφιση. Το σκάφος έχει σταματήσει, αλλά δεν ξέρετε πού βρίσκεστε. Δεν είναι αυτός ο προορισμός σας. Στην οθόνη σας εμφανίζεται μία περίεργη οντότητα που μιλά μία περίεργη γλώσσα. Χρησιμοποιώντας τόν προηγμένης τεχνολογίας μεταφραστή γλώσσας καταφέρνετε να έρθετε σε επικοινωνία μαζί του. Σας λέει ότι είναι μέλος της Teladi φυλής και ότι δεν έχει ακούσει τίποτα για τη Γη. Επίσης, σας εξηγεί ότι στον κόσμο του όλα στρέφονται γύρω από το κέρδος (τι σύμπτωση) και ότι δέχεται να αποκαταστήσει το σύστημα πλοήγησής σας εφόσον του δώσετε 3.000 credits τα οποία θα κερδίσετε κάνοντας Trading. Αποδέχεστε την πρόταση, και έτσι ξεκινά η περιπέτειά σας σε έναν κόσμο πολύ μακριά από το σπίτι σας. Μία περιπέτεια που θα σας επιτρέψει να γίνετε ένας διαγαλαξιακός έμπορος, να έρθετε σε επικοινωνία με πολλές διαφορετικές εξωγήινες φυλές, να πολεμήσετε ενάντια σε πειρατές και παρανόμους κυρίως της τρομερής δυναστείας των Xenon και, τέλος, αν αποδειχτείτε άξιοι, να γυρίσετε σπίτι σας, ύστερα από επαφές με "κάποιους" για τους οποίους πολλά έχετε ακούσει από τη γέννησή σας αλλά ποτέ (thank god) δεν γνωρίσατε.



Εχοντας αγοράσει το "Tactical Navigation System" μπορείτε να δείτε όλα τα targets μιας περιοχής σε έναν 2D χάρτη, πατώντας το πλήκτρο "N".

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το X, όπως ανέφερα και στην αρχή του άρθρου, είναι ένα space simulation με στοιχεία strategy. Θα μου πείτε ότι ο simulation χαρακτήρας του παιχνιδιού είναι αισθητός, ωστόσο πού εμφανίζονται τα strategy στοιχεία του; Από την πρώτη στιγμή που θα ξεκινήσετε το παιχνίδι, θα χρειαστείτε credits ώστε να μπορέσετε να οπλίσετε το σκάφος σας, καθώς και να προσθέσετε πάνω του εξαρτήματα που θα σας φανούν χρήσιμα και θα κάνουν τη ζωή σας ευκολότερη. Ετσι, έχοντας μόνο 100 credits, θα πρέπει να περιπλανηθείτε στο σύστημα μπαίνοντας σε εργοστάσια-σταθμούς. Σε καθέναν από αυτούς μπορείτε να αγοράζετε και να πουλάτε προϊόντα. Αγοράζοντας ένα προϊόν από ένα εργοστάσιο, μπορείτε να πάτε σε ένα άλλο εργοστάσιο που το χρειάζεται ως πρώτη ύλη (π.χ. αγοράζοντας energy cells από ένα solar power plant μπορείτε να το πουλήσετε στο Laser Forge) και να το πουλήσετε σε μεγαλύτερη τιμή δημιουργώντας κέρδος για εσάς. Το τι και από πού θα αγοράσετε και το πού θα το πουλήσετε αποτελούν το πρώτο στοιχείο στρατηγικής του παιχνιδιού.



Μία από τις διαγαλαξιακές πύλες που σας επιτρέπουν να μεταφέρεστε από το ένα διαστημικό σύστημα στο άλλο.

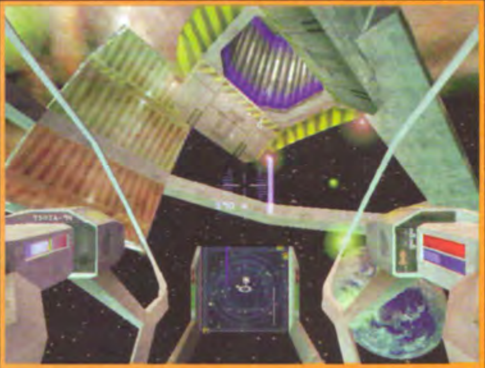
Με τις αγοροπωλησίες σας αποκτάτε όλο και περισσότερα credits και έτσι μπορείτε να αυξάνετε τη συλλογή σας με χρήσιμα εξαρτήματα για το σκάφος σας. Μπορείτε λοιπόν να αγοράσετε καλύτερες Shields και πυρομαχικά για το σκάφος σας, καθώς και άλλα εξαρτήματα τα οποία θα αναλύσουμε στη συνέχεια. Ο τρόπος με τον οποίο θα εφοδιάσετε το σκάφος σας αποτελεί το δεύτερο στοιχείο strategy και είναι σίγουρα ένα από τα σημαντικότερα που πρέπει να προσέξετε, προκειμένου να τερματίσετε το game.

Καθώς μεγαλώνει ο αριθμός των credits σας, αποκτάτε όλο και περισσότερες επιλογές αγοροπωλησίας προϊόντων αλλά και εξαρτημάτων. Οταν θα

έχετε αποκτήσει ένα μεγάλο ποσό από credits, θα μπορείτε να αγοράσετε ολόκληρα εργοστάσια για να βγάζετε ακόμα μεγαλύτερο κέρδος από αυτά. Εδώ, έρχεται το τρίτο στοιχείο strategy του παιχνιδιού. Το κέρδος από τα εργοστάσια δεν θα έρθει μόνο του. Θα πρέπει να ελέγχετε τον τρόπο με τον οποίο λειτουργεί καθένα από αυτά και ποια είναι τα υλικά που θα παράγει. Ακόμα, το πώς θα γίνεται το trading με άλλους σταθμούς και άλλα παρόμοια στοιχεία. Τέλος, σημειώστε ότι ανάλογα με το πώς θα φέρεστε σε κάθε φυλή, θα έχετε ανάλογη ανταπόκριση από αυτούς, είτε αυτό σημαίνει ότι θα σας κάνουν κάποια καλύτερη τιμή όταν αγοράζετε τα προϊόντα τους είτε ότι θα σας φέρονται φιλικά και θα απαντάνε σε ερωτήσεις που έχετε να τους θέσετε.

Ξέρω, μέχρις στιγμής σάς έχω δείξει ότι το παιχνίδι είναι καθαρό strategy, χωρίς ούτε ίχνος από simulation. Αυτό όμως δεν συμβαίνει. Έχοντας αγοράσει τον απαραίτητο εξοπλισμό, μπορείτε να αρχίσετε να ασχολείστε παραπάνω με το simulation κομμάτι του παιχνιδιού. Έτσι, μπορείτε να γίνετε κάτι σαν "bounty hunter" και να κυνηγάτε κακοποιούς, κερδίζοντας χρήματα κάθε φορά που θα καταστρέφετε ένα εχθρικό διαστημόπλοιο (για να το κάνετε αυτό, πρέπει να έχετε αγοράσει απαραίτητα μία ειδική license). Εκτός αυτού όμως, μπορείτε να ακολουθήσετε τη σκοτεινή πλευρά και να γίνετε ο ίδιος κακοποιός-πειρατής. Ως πειρατής θα μπορείτε να ζητάτε από εμπορικά πλοία να παραδοθούν και να σας δώσουν το φορτίο τους ή να υποστούν τις συνέπειες (χε χε χε). Αυτό βέβαια μπορεί να μειώσει το επίπεδο συμπάθειας που σας έχει μία φυλή, αλλά όπως και να έχει, η επιλογή του να είσαι κακός έχει και τα ρίσκα της.

Είδαμε λοιπόν ότι στο παιχνίδι μπορείτε να γίνετε είτε έμπορος και ο βασικός τρόπος να βγάζετε χρήματα είναι το trading, είτε bounty hunter και να βγάζετε χρήματα με τις καταστροφές των εχθρικών διαστημοπλοίων, είτε πειρατής και να βγάζετε χρήματα χρησιμοποιώντας τη σωματική ή μάλλον τεχνολογική υπερίσχυσή σας απέναντι στους αντιπάλους σας. Φαίνεται, λοιπόν, ότι το παιχνίδι δίνει μία ευχάριστη αίσθηση ελευθερίας στον παίκτη αφήνοντάς τον να διαλέξει μόνος του το μονοπάτι που θα ακολουθήσει. Αυτή η ελευθερία δεν σταματά εκεί. Το παιχνίδι, σε αντίθεση με τα περισσότερα άλλα space simulators, δεν έχει αποστολές, αλλά ένα βασικό σενάριο που ο παίκτης μπορεί να ακολουθήσει όποια στιγμή θελήσει. Μπορεί να επισκεφτεί τα διάφορα διαστημικά συστήματα με όποια σειρά θέλει και να εκτελεί "αποστολές" στο στιλ των quests στα CRPGs, δηλαδή με όποιον τρόπο θέλει και έχοντας την επιλογή για το ποιες θα εκτελέσει και ποιες όχι. Ακόμα, αφήνει στον παίκτη την επιλογή να μπορεί να αναπτύξει το σκάφος του όσο πιο πολύ μπορεί, κερδίζοντας όλο και περισσότερα χρήματα, και στη συνέχεια του επιτρέπει να επιλέξει να ασχοληθεί με τη συνέχεια του σεναρίου του. Αυτή η ελευθερία μπορώ να πω πως με γοήτευσε και πιστεύω πως είναι ένα από τα καλύτερα στοιχεία και το ατού του παιχνιδιού.



Καθώς προσεδαφίζεστε σε μία factory.

Βέβαια, το παιχνίδι δεν έχει μόνο πλεονεκτήματα. Υπήρχαν αρκετά στοιχεία που δεν μου άρεσαν με πρώτο και καλύτερο (ή μάλλον χειρότερο) το ότι δεν μπορείς να κάνεις save οποτεδήποτε. Ο μοναδικός τρόπος για να κάνετε save είναι να πάτε σε κάποιο εργοστάσιο και εκεί, πληρώνοντας 10 credits, να αγοράσετε ένα save σε μορφή ασφάλειας ζωής. Πρόκειται για κάτι αρκετά πρωτότυπο, ωστόσο προκαλεί μεγάλα προβλήματα στο gameplay. Για παράδειγμα, αν είστε σε ένα σύστημα και θέλετε να πάτε σε ένα άλλο, κάνοντας save στην τελευταία factory του πρώτου συστήματος κατευθύνεστε προς το σύστημα που επιθυμείτε. (Σημείωση: Η μεταβίβαση από σύστημα σε σύστημα γίνεται με τη βοήθεια των διαστημικών πυλών.) Καθώς μεσολαβεί αρκετός χρόνος μέχρι να φτάσετε, δέχεστε π.χ. επίθεση από μία ομάδα πειρατών. Στην προσπάθειά σας να τους εξοντώσετε, δεν τα καταφέρνετε και καταλήγετε στα... θυμαράκια. Τώρα, πρέπει να κάνετε load το σημείο στο προηγούμενο σύστημα και να ξαναπαίξετε τη σκηνή με την ελπίδα ότι αυτή τη φορά θα τους νικήσετε εσείς. Έτσι, το παιχνίδι μπορεί να καταντήσει εκνευριστικό και βαρετό.

Το δεύτερο αρνητικό -κατά τη γνώμη μου- στοιχείο του παιχνιδιού είναι το σύστημα που χρησιμοποιεί για radar. Έχοντας την εμπειρία πολλών Space simulators, μπορώ να πω ότι το συγκεκριμένο σύστημα είναι το πιο δύσχρηστο που



Καταστρέφοντας ένα εχθρικό σκάφος.

ΤΑ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΤΕΡΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



Salvage Insurance (κάνετε save κάποιο παιχνίδι σας)



Cargo Space Extension (μεγαλώνετε το μέγεθος του "αμπαριού" σας ώστε να μπορείτε να προμηθεύεστε περισσότερα goods)



Tactical Navigation System (πατώντας το πλήκτρο "N" ανοίγετε ένα ειδικό 2D radar με όλα τα targets της περιοχής)



Sigularity Time Distortion Engine (με αυτήν μπορείτε να διανύσετε μία απόσταση σε χρόνο πολύ λιγότερο του κανονικού)



Taladi Company Security License (όσο έχετε αυτή τη license και τις αντίστοιχες licenses των συστημάτων των άλλων φυλών, πληρώνεστε για κάθε εχθρό που εξοντώνετε)

ΕΙΚΟΝΕΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ







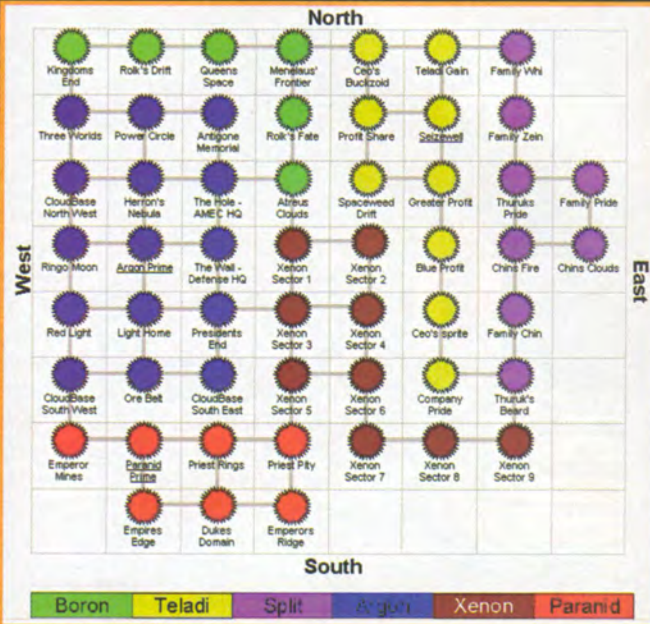
έχω δει σε παιχνίδι του είδους. Σε αυτό απεικονίζεται η θέση των διάφορων targets σε σχέση με τη θέση του σκάφους σας (στο κέντρο του). Αν κάποιος από τους targets βρίσκεται πάνω από το σκάφος, στο radar φαίνεται μία γραμμή (όσο πιο μεγάλη είναι τόσο μεγαλύτερη είναι η απόστασή του από εσάς) που οδηγεί στο επάνω μέρος του και αντίστροφα. Οσα αντικείμενα είναι στα αριστερά σας και στο ίδιο ύψος με εσάς, βρίσκονται στο αριστερό μέρος του radar, ενώ όσα βρίσκονται στα δεξιά, στο δεξί μέρος. Τέλος, οι targets που βρίσκονται μπροστά σας φαίνονται στο επάνω μέρος του radar, ενώ αυτοί που βρίσκονται πίσω σας στο κάτω μέρος του. Μπορεί τα προαναφερόμενα να σας φαίνονται απλά, ωστόσο δεν είναι. Ειδικά κατά τη διάρκεια μίας μάχης τα πράγματα μπλέκονται ακόμα περισσότερο και το παιχνίδι καταντά κουραστικό. Ευτυχώς που υπάρχει το "Tactical Navigation System", το οποίο δείχνει σε 2D περιβάλλον τις θέσεις των σκαφών.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν αρκετά καλά, αν και σίγουρα κατώτερα αυτών του X-Wing Alliance. Τα συστήματα που επισκέπτεστε έχουν ως background διάφορους πλανήτες αλλά και "λάμψεις" και νεφελώματα, όπως αυτά στην ταινία "Η Επαφή". Ακόμα, τα κτίρια-σταθμοί-εργοστάσια που συναντάτε είναι όμορφα σχεδιασμένα και δένουν πολύ όμορφα με το γύρω περιβάλλον προσφέροντας πολλά στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Το μόνο κακό που βρήκα στα κτίρια είναι ότι σε μερικά σημεία φαίνεται να τους λείπει μέρος του χρωματισμού τους. Τα αντίπαλα σκάφη καθώς και τα εφέ τους είναι αρκετά όμορφα με αποκορύφωμα τις εκρήξεις τους όταν τα καταστρέφετε. Τέλος, τα πρόσωπα των εξωγήινων που εμφανίζονται στην οθόνη κατά τη διάρκεια της communication μαζί τους είναι πάρα πολύ καλά, αν και τους λείπει η πρωτοτυπία.

Ο ήχος, από την άλλη, θα μπορούσαμε να πούμε ότι είναι στα ίδια επίπεδα με αυτόν του X-Wing (με εξαίρεση φυσικά τη μουσική, που δεν συγκρίνεται). Τα ηχητικά εφέ των όπλων αλλά και των διάφορων μηχανημάτων που χρησιμοποιείτε στο game είναι αρκετά πρωτότυπα και διαφέρουν από είδος σε είδος. Δηλαδή, άλλο ήχο κάνει το ένα laser και άλλο το upgrade του. Ακόμα, οι ήχοι των διαστημοπλοίων, όταν περνάνε από δίπλα σας, είναι αρκετά καλοί, ενώ αυτοί των εκρήξεων μέτριοι. Η μουσική του τίτλου δεν μπορώ να πω πως με ικανοποίησε, μια και δεν διέθετε ούτε μεγάλη ποικιλία ούτε όμως και καλή ποιότητα. Για το τέλος αφήνω το καλύτερο κομμάτι του ήχου του παιχνιδιού, το οποίο δεν είναι άλλο από τις φωνές των εξωγήινων φυλών, οι οποίες ταιριάζουν πολύ στην εμφάνισή τους (π.χ. οι Teladi που μοιάζουν με σαυροειδή έχουν προφορά που φέρνει στο μυαλό φίδια, αφού οι περισσότερες λέξεις τελειώνουν με ένα "σσσσ"), με αποτέλεσμα η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού να αυξάνει κατακόρυφα!!!

Γενικά, το X από πλευράς τεχνικών χαρακτηριστικών δεν είναι τέλειο, χωρίς αυτό βέβαια να σημαίνει ότι είναι φρικτό. Περισσότερο κινείται σε μέτριο προς καλό πλαίσιο.



Ο συγκεκριμένος χάρτης δείχνει όλα τα διαστημικά συστήματα του παιχνιδιού, αυτούς που τα διοικούν και το πώς μπορείτε να φτάσετε στο καθένα απ' αυτά.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το X είναι ένα αρκετά καλό παιχνίδι, με ικανοποιητικό concept και σενάριο. Ο συνδυασμός Space simulator-strategy αποδεικνύεται πολύ καλός. Αν είχε προσεχθεί λίγο περισσότερο σε μερικά σημεία, ίσως μιλούσαμε για ένα πολύ μεγάλο hit. Οι φίλοι του είδους αξίζει να το δουν, αν έχουν βαρεθεί το Alliance και θέλουν να ασχοληθούν με κάτι καινούριο.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΗΧΟΣ	86
GAMEPLAY	90
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	93

88



Ενα αρκετά καλό simulator το οποίο, αν είχε προσεχθεί λίγο παραπάνω, ίσως μας επέτρεπε να μιλήσουμε για ένα classic παιχνίδι, αφού είναι το πρώτο που συνδυάζει space simulation με strategy στοιχεία.

MiG Alley

Από την εποχή που οι υπολογιστές άρχισαν δειλά δειλά να μπαίνουν στα σπίτια μας, υπήρχαν αεροπορικοί προσομοιωτές οι οποίοι σχεδόν αμέσως απέκτησαν οπαδούς. Ενας από αυτούς είναι και ο γράφων, του οποίου το πρώτο παιχνίδι ήταν το F-15 Strike Eagle της Microprose το 1987 σε έναν Amstrad CPC 6128. Χαρακτηριστικό είναι το γεγονός ότι έκτοτε δεν θυμάμαι πολλά τέτοια παιχνίδια να έχουν σοβαρό σενάριο αναφορικά με τον πόλεμο της Κορέας.

του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@x-treme.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
EMPIRE INTERACTIVE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 166MHz, Windows 95/98, 32MB RAM

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / ΜΕΣΟ / **ΑΝΩΤΕΡΟ** / ΑΝΩΤΑΤΟ

Προτού προχωρήσω στο review του MiG Alley, θα ήθελα να εκφράσω την οδύνη μου σε όλους όσοι έχασαν τα σπίτια τους και τα συλλυπητήριά μου σε όσους έχασαν συγγενείς και αγαπημένα πρόσωπα στον καταστροφικό σεισμό ο οποίος, για ακόμη μία φορά, χτύπησε ύπουλα τη χώρα μας. Αν κάποιοι εκ των αναγνωστών του "PC Master" συμπεριλαμβάνονται στους πληγέντες, εύχομαι μέσα από τα βάθη της καρδιάς μου καλή δύναμη και καλό κουράγιο. Ας κλείσουμε όμως αυτή τη δυσάρεστη παρένθεση και ας επανέλθουμε στα δικά μας.

Δεν μπορώ να καταλάβω γιατί οι εταιρίες παραγωγής παιχνιδιών έχουν παραμελήσει την περίοδο του πολέμου της Κορέας. Πρόκειται για έναν πόλεμο-σταθμό για τη σύγχρονη αεροπορία για δύο λόγους: Ο πρώτος αφορά στο γεγονός ότι παρουσιάστηκαν για πρώτη φορά στις αερομαχίες τα αεριωθούμενα μαχητικά, τα οποία άρχισαν να αντικαθιστούν τα ξεπερασμένα πλέον ελικοφόρα. Τότε έκαναν την εμφάνισή τους τα θρυλικά F-80 Shooting Star, F-86 Sabre, MiG-15, F-84. Ο δεύτερος λόγος έγκειται στο γεγονός ότι για πρώτη φορά ουσιαστικά αναμετρήθηκαν Ρώσοι και Αμερικανοί πιλότοι μετά την έναρξη της ψυχροπολεμικής περιόδου. Βέβαια, δεν έχει επιβεβαιωθεί επίσημα κάτι τέτοιο, μια και οι Ρώσοι πετούσαν μεν με τα ρωσικής κατασκευής MiG-15, αυτά όμως έφεραν βορειοκορεάτικα διακριτικά. Σε γενικές γραμμές ήταν ένας πόλεμος με εντονότατο αεροπορικό ενδιαφέρον, καθώς η έκβασή του εξαρτιόταν σε μέγιστο βαθμό από τα αποτελέσματα στον αέρα, κάτι που ισχύει και στη σημερινή εποχή.

Ωστόσο στους υπολογιστές, όπως προανέφερα, δεν θυμάμαι παρά μόνο έναν τίτλο αφιερωμένο αποκλειστικά σε εκείνον τον πόλεμο. Ο λόγος για το Sabre Ace, του οποίου το review στο "PC Master" ήταν αρκετά αποθαρρυντικό (οι συντάκτες του "PC Master"



Cruise με το F-80, αλλά όχι για πολύ.


Βομβαρδίζοντας μία πόλη.


Εντυπωσιακή άποψη του F-84.



Βάρα κι όποιον πάρει ο χάρος.



Μια ρουκετούλα, συστημένη για Κράτσα.

έχουν πάντα δίκιο - οι σφαλιάρες μετά). Λίγους μήνες αργότερα κυκλοφόρησε ένα press kit του MiG Alley, το οποίο παρουσίασα στο περιοδικό. Οι εντυπώσεις από εκείνο το preview ήταν ιδιαίτερα θετικές. Εμενε να κυκλοφορήσει η τελική έκδοση του τίτλου, για να διαπιστώσουμε αν όντως πραγματοποιούνταν όλα όσα υπόσχονταν οι προγραμματιστές και οι σχεδιαστές της Empire Interactive.

Πράγματι, δεν πέρασε πολύς καιρός από τη δημοσίευση εκείνου του preview στη στήλη "PC SPY" και ο φίλτατος Βαγγέλης "Χούντας" Κράτσας μου τηλεφώνησε καλώντας με να περάσω από τα γραφεία, για να παραλάβω την τελική έκδοση του MiG Alley με όλα τα αξεσουάρ, εγχειρίδια κ.λπ. Μέσα στην τρελή χαρά πέρασα από το περιοδικό, παρέλαβα τον τίτλο και πήγα κατευθείαν σπίτι για να το δω.

Χαλαρώστε στην πολυθρόνα ή όπου αλλού κάθεστε και διαβάστε τις επόμενες γραμμές, για να δείτε τι μέλλει γενέσθαι.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Απογοήτευση! Ε, όχι, πάει πολύ. Δεν γίνεται, κύριοι, να μας προειδοποιείτε ότι τα νέα παιχνίδια, οποιασδήποτε κατηγορίας, δεν θα τρέχουν εάν δεν διαθέτουμε κάποια κάρτα επιτάχυνσης 3D γραφικών και μετά να κυκλοφορείτε τίτλους με τόσο χάλια ποιότητα σε αυτόν τον τομέα! Εντάξει, όσοι εργάζονται κάνουν οικονομία και τα βολεύουν. Τους μαθητές, όμως, που έχουν ένα χαρτζιλίκι για τη βόλτα, τα clubs και τους καφέδες, το οποίο δίνουν για να απολαύσουν τα καλύτερα παιχνίδια, τους αγνοείτε;

Συγχωρείστε μου αυτό το ξέσπασμα, αλλά δεν μπορώ πλέον να δεχθώ το γεγονός ότι αν και απαιτεί ο x τίτλος τα μαλλιά της κεφαλής μου, τελικά δίνει κάτι μέτριο. Γιατί κάτι τέτοιο είναι το MiG Alley. Καταρχήν, τα γραφικά κινούνται στη μετριότητα. Είναι σαν να παίζεις ένα simulation του 1996, του οποίου τα γραφικά την περίοδο εκείνη ήταν κορυφαία, αλλά σχεδόν στη δύση του '99 είναι ξεπερασμένα. Οι συγκρίσεις είναι αναπόφευκτες από τη στιγμή που μόλις την περασμένη άνοιξη δημοσιεύτηκε από αυτές τις σελίδες το Falcon 4.0, μία



σύγχρονη εκδοχή του πολέμου της Κορέας, με state of the art γραφικά και ήχο. Εκεί χαιρόσουν τα χρήματα που έδωσες για τη 3D κάρτας σου. Σε γενικές γραμμές τα γραφικά δεν είναι άσχημα, αλλά τα περιθώρια βελτίωσης είναι πάρα πολλά. Τα objects των αεροπλάνων δεν φαντάζουν ρεαλιστικά. Θυμίζουν εκείνα του iF-18 Carrier Striker, τα οποία έμοιαζαν σαν cartoons. Το τερέν, αν και μοιάζει αρκετά με το πραγματικό landscape της Κορέας, πάσχει αρκετά από άποψη ρεαλισμού και ομορφιάς. Τα εφέ δυστυχώς δεν ξέφυγαν και αυτά από τη μετριότητα. Τίποτα το ιδιαίτερο, κάτι που έχουμε ξαναδεί σε περασμένες εποχές. Δεν υπήρχαν ριχελιάσματα, αλλά οι εκρήξεις, οι καπνοί και τα καυσαέρια δεν δημιουργούσαν την παραμικρή αίσθηση εντυπωσιασμού και ρεαλισμού. Οσον αφορά δε στις πτώσεις στο έδαφος, εκεί τα πράγματα ήταν ακόμη χειρότερα. Προσέκρουε το αεροσκάφος στη γη και δημιουργούνταν ένας κρατήρας της κακιάς



Να οι εχθροί, ώρα για δράση.



Μόλις έγινα κομμάτια ...πάλι!

ώρας, ο οποίος μάλιστα ακολουθούσε το αεροπλάνο ενώ αυτό σερνόταν ακόμη από τη σύγκρουση. Η Empire Interactive είναι μία εταιρία με εμπειρία στο χώρο των flight sims και δεν μπορώ να καταλάβω γιατί δεν έδωσε βάρος σε αυτόν τον κρίσιμο τομέα.

Ο ήχος είναι ικανοποιητικός. Αν και θεωρώ ότι το να δημιουργηθεί ένα πετυχημένο ακουστικό σύνολο στα flight simulations δεν είναι καθόλου εύκολο, εντούτοις στο MiG Alley έχει γίνει αρκετά καλή δουλειά, με όλα τα απαραίτητη εφέ και σχετικά ικανοποιητικές ραδιοφωνικές συνομιλίες μεταξύ των πιλότων, οι οποίες δίνουν ένα όμορφο ακουστικό χρώμα την ώρα των αερομαχιών. Η ποιότητα της μουσικής υπόκρουσης κινείται σε σεβαστά επίπεδα, δένοντας απόλυτα με το ύφος της εποχής.

ΜΟΝΤΕΛΟ ΠΤΗΣΗΣ

Την απογοήτευση από τα γραφικά ήλπιζα ότι θα αντικαταστήσει η ικανοποίηση από το μοντέλο πτήσης. Δυστυχώς



Προσπαθώντας να κάνω brake με ένα F-86.

όμως, όπως αποδείχτηκε, το MiG Alley έχει ένα από τα χειρότερα μοντέλα πτήσης που έχω συναντήσει σε αεροπορικό προσομοιωτή. Μην αποπειραθείτε να πραγματοποιήσετε ελιγμό brake τραβώντας υψηλά G, γιατί επιτόπου το μαχητικό θα πέσει σε περιδίνηση και μετά άντε να το επαναφέρετε. Μα είναι δυνατόν να κάνεις αερομαχία χωρίς να τραβήξεις μεγάλα G; Θεωρώ ότι ένα simulation πρέπει να είναι όσο το δυνατόν πιο ρεαλιστικό. Εξάλλου αυτή την έννοια έχει η λέξη "προσομοιωτής". Από ό,τι φαίνεται όμως και σε αυτό το σημείο οι προγραμματιστές της Empire έδειξαν παραπάνω ζήλο απ' όσο θα έπρεπε.



Δεν είναι καθόλου εύκολο να πετάξεις και να πολεμήσεις στο εν λόγω παιχνίδι. Οσοι έχουν παίξει το Falcon 4.0 θα συνάντησαν αρκετές δυσκολίες όσον αφορά στο χειρισμό του αεροπλάνου λόγω του ύψιστου ρεαλισμού του. Ο χρήστης όμως μπορούσε πολύ εύκολα να πραγματοποιήσει δύσκολους ελιγμούς χωρίς το φόβο να συντριβεί εξαιτίας περιδίνησης, ακόμα και αν είχε ρυθμίσει το υψηλότερο δυνατό επίπεδο δυσκολίας αναφορικά με την πτήση του αεροσκάφους.

Σε γενικές γραμμές, οτιδήποτε κι αν επιχειρήσετε, από απλό brake ή loop έως Immelman ελιγμούς, λυπάμαι, χάσατε. Σίγουρα, αν το παρατραβήξετε και φέρετε το αεροσκάφος στα όριά του, τότε θα πάθετε κάποιο stall ή spin. Ακόμα και σε αυτήν την περίπτωση υπάρχουν κάποιες παράμετροι που θα προκαλέσουν αυτές τις δυσάρεστες καταστάσεις, όπως όταν πάτε να κάνετε loop με 30% thrust. Οπως προανέφερα, κάνοντας ένα απλό brake με σχετικά ψηλά G, το πιθανότερο είναι να πάθετε spin. Θα μπορούσαμε να ισχυριστούμε πως αυτό οφείλεται στην ιδιομορφία των αεροσκαφών και στο γεγονός ότι εκείνη την εποχή τα μαχητικά δεν μπορούσαν να πραγματοποιήσουν τέτοιους ελιγμούς, κάτι που δεν συνέβαινε με τα αεροπλάνα του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Ωστόσο, θα μπορούσαν οι προγραμματιστές στο εύκολο επίπεδο να αφαιρέσουν κάποια δύσκολα χαρακτηριστικά. Το ότι αγαπάμε να παίζουμε αυτήν την κατηγορία παιχνιδιών δεν σημαίνει πως είμαστε και πιλότοι.

Εν ολίγοις, δεν κατάφερα να απολαύσω τις πτήσεις ούτε και τις αερομαχίες εξαιτίας των ανωτέρω προβλημάτων.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οπως όλοι οι προσομοιωτές, έτσι και το MiG Alley διαθέτει μια μεγάλη γκάμα πλήκτρων και συνδυασμών για την πλήρη εκμετάλλευση των δυνατοτήτων των αεροσκαφών. Το πολύ καλό φυλλάδιο χειρισμού μάλιστα εξηγεί με πολύ απλό και κατανοητό τρόπο τις λειτουργίες κάθε πλήκτρου. Ετσι, σε αυτό το κομμάτι του παιχνιδιού δεν θα συναντήσετε ιδιαίτερα προβλήματα.

CAMPAIGNS

Οι campaigns είναι το δυνατό ατού του τίτλου, καθώς δίνεται η δυνατότητα στο χρήστη να ξεδιπλώσει εκτός από τις ικανότητές του στο χειρισμό των αεροσκαφών και τις στρατηγικές αρετές του. Τι εννοώ; Εκτός από το ότι θα πιλοτάρετε, θα αναλάβετε υπό τη διοίκησή σας 5 μοίρες μαχητικών και 2 βομβαρδιστικών, οπότε θα πρέπει να κάνετε σωστή κατανομή και χρήση του έμψυχου υλικού αλλά και των αεροσκαφών. Με άλλα λόγια, πρέπει να γνωρίζετε ποιοι πιλότοι είναι οι κατάλληλοι και ποια αεροσκάφη επίσης για ορισμένες αποστολές.

Ας πάρουμε τα δεδομένα από την αρχή. Εχετε δύο επιλογές: είτε να επιλέξετε να παίξετε Entire War το οποίο περιλαμβάνει 5 campaigns είτε να παίξετε μία μία τις campaigns αυτές. Οι πρώτες 4 έχουν μια σειρά προσχεδιασμένων αποστολών με τα κατάλληλα για αυτές αεροσκάφη, μπορείτε όμως να κάνετε τις δικές σας παρεμβάσεις και τροποποιήσεις. Με αυτόν τον τρόπο θα καταφέρετε να αποκτήσετε την ανάλογη εμπειρία για να πάρετε μέρος ως commander στη Spring Offensive, που είναι και η τελευταία campaign, με τη διαφορά πως τις αποστολές πλέον σχεδιάζετε εσείς. Επίσης εσείς οι ίδιοι έχετε τη δια-



F-51 σε σχηματισμό.



F-84 πριν από την προσγείωση... ή μάλλον τη συντριβή.



Πού είναι, καλέ, οι στόχοι;



Θα προσγειωθώ, πού θα μου πάει...

χείριση των πόρων της πτέρυγας μάχης, η οποία ενημερωτικά είναι η 112. Στη διάθεσή σας θα έχετε δύο μοίρες με F-86 Sabre -τα καλύτερα για αερομαχίες και ο πιο αξιόπιστος αντίπαλος του φόβητρου που άκουγε στο όνομα MiG-15. Παρ' όλο που τα F-86 προορίζονται καθαρά για αερομαχίες, διαθέτουν πυλώνες πυραύλου αέρος-εδάφους.

Τα F-84 Thunderjet και τα F-80 Shooting Star θα πλαισιώνουν από μία μοίρα αντίστοιχα. Καλό θα ήταν να μην τα αντιπαρατάξετε στα MiG-15, γιατί μάλλον θα τα κλαίτε ύστερα από κάποια μάχη. Τα αεροσκάφη αυτά είναι ιδανικά κυρίως για βομβαρδισμούς και αεροεπιδρομές, με το F-84 να υπερτερεί ελαφρώς του F-80, μια και μπορεί να αναλάβει μεγάλου βεληνεκούς συνοδείες άλλων αεροσκαφών, ενώ έχει και καλύτερες επιδόσεις στις αερομαχίες.

Η τελευταία μοίρα των μαχητικών σας αποτελείται από τα F-51 Mustang. Εννοείται πως δεν θα τα βάλετε να πολεμήσουν σε αποστολές εναντίον των MiG-15 καθώς είναι τεχνολογίας Β' Παγκοσμίου Πολέμου, ενώ τα ρωσικά μαχητικά αποτελούσαν την ελίτ της τεχνολογίας του πολέμου της Κορέας. Το γεγονός αυτό, όμως, δεν σημαίνει πως τα αεροπλάνα αυτά θα είναι διακοσμητικό στοιχείο στην πτέρυγα μάχης. Είναι η ενδεδειγμένη λύση για αποστολές εγγύς υποστήριξης κοντά στο μέτωπο, λόγω του ότι μπορούν να πετάξουν με υψηλές ταχύτητες σε πολύ χαμηλά ύψη.





Μόλις επανήλθα από spin!



F-86, το μόνο μαχητικό ικανό να πλήξει το MiG-15.

Τέλος, οι δύο μοίρες βομβαρδιστικών εδρεύουν στην Ιαπωνία και αποτελούνται από B-29 και B-26 με τα πρώτα να είναι προτιμητέα, καθότι το οπλικό φορτίο που φέρουν και η δύναμη πυρός τους είναι τρομακτικά και μπορεί να προκαλέσουν σημαντικές ζημιές σε όποιον άτυχο στόχο βρεθεί στο διάβα τους.

Η επιλογή Entire War, όπως προαναφέρθηκε, περιλαμβάνει όλα όσα μόλις διαβάσετε, με τη διαφορά ότι σας βάζει σε ένα Career mode (δανειζόμενος τον όρο από το πάλαι ποτέ Sensible Soccer) και οποιαδήποτε ενέργεια επηρεάζει άμεσα το φάκελό σας. Για να καταφέρετε να φτάσετε στην τελευταία campaign και να αναλάβετε τη διοίκηση της 112 πτέρυγας μάχης θα πρέπει να προσπαθήσετε πολύ. Αν δεν τα πάτε καλά, ίσως χάσετε ακόμα και τον πόλεμο. Κανονίστε να ξαναγράψετε ιστορία (...αν και υπάρχει κάποιος, ο οποίος θα το έκανε εσκεμμένα. Ναι, για τον Βογιατζή μιλάω!).

ΚΑΤΑΛΗΓΟΝΤΑΣ

Τα μέτρια γραφικά, αλλά κυρίως το κάκιστο μοντέλο πτήσης δεν αφήνουν πολλά περιθώρια για να απολαύσει ο χρήστης αυτήν την υπέροχα σχεδιασμένη campaign, η οποία παρουσιάζει



Τελικά, πάλι miss-approach έκανα.

εξαιρετικό ενδιαφέρον, μια και αναφέρεται σε μια εποχή η οποία δεν εμφανίζεται συχνά στις οθόνες των υπολογιστών. Το MiG Alley είναι σαφώς πιο ολοκληρωμένος τίτλος από το Sabre Ace, ωστόσο δεν πιστεύω πως μπορεί να κάνει τη διαφορά σε σχέση με άλλους τίτλους του είδους οι οποίοι έχουν τετριμμένα σενάρια.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	69
ΗΧΟΣ	78
CAMPAIGNS	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	81

68



Αν είχε προσεχθεί το μοντέλο πτήσης, τότε τα μέτρια γραφικά δεν θα αποτελούσαν τροχοπέδη στην ενασχόληση με το MiG Alley.

Cutthroats

Το θεωρώ απίθανο να υπάρχει έστω και ένας από εσάς που στο άκουσμα της λέξης "πειρατές" να μη στέλνει τη φαντασία του σε μακρινά, μαγευτικά ταξίδια στην ένδοξη εποχή της Καραϊβικής˙ στους γαλήνιους μυστικούς κόλπους της, όπου μαζεύονταν τα πειρατικά πλοία για να κάνουν τη μοιρασιά της πλούσιας λείας τους˙ στα καταστρώματά τους, όπου υπό τον ήχο ξεκουρδισμένων βιολιών και βραχνών φωνών τύποι με φουλάρια, γάντζους και γενειάδες πολλών ετών στέκονταν μπροστά στη φωτιά διηγούμενοι ξεχασμένες από τον υπόλοιπο κόσμο ιστορίες˙ στα αμπάρια τους, όπου "φιλοξενούνταν" αμύθητοι θησαυροί έως και διάσημοι αιχμάλωτοι˙ στην καμπίνα του καπετάνιου, όπου ένας 45άρης μονόφθαλμος τύπος με κόκκινο μούσι και αυλακωμένο πρόσωπο μελετούσε προσεκτικά το ναυτικό χάρτη του, την επόμενη κίνησή του.

του Σωτήρη Μπέλλου

Εις μνήμην του Κοκκινογένη, του διασημότερου των πειρατών της Καραϊβικής, που έζησε μη γνωρίζοντας τη λέξη φόβος. Τον αγαπούσαν όλοι. Το πλήρωμα, οι γυναίκες του, τα νόθα παιδιά του. Πιο πολύ όμως τον αγαπούσαν οι ισπανικές σφαίρες...

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Αν διαβάζοντας τα παραπάνω αναπολείτε το παρελθόν, τότε είναι σίγουρο ότι είστε παλιοί στο χώρο των PCs και των computer games γενικότερα, μια και οι αναμνήσεις σας σίγουρα θα προέρχονται από το καταπληκτικό Pirates. Το παιχνίδι που έμελλε να σφραγίσει με τη μεγαλοφυΐα του Sid Meier μία άλλη, περισσότερο ρομαντική εποχή. Τότε που οι προγραμματιστές, μη έχοντας τη δυνατότητα να παρουσιάσουν ούτε εντυπωσιακά γραφικά ούτε ποιοτικό ήχο, εστίαζαν την προσοχή τους στο -κατ' εμέ- 90% ενός παιχνιδιού: το gameplay. Αυτό ήταν που πρόσφερε απλόχερα το Pirates (και το Pirates Gold μεταγενέστερα). Με άλλα λόγια, ήταν ο ορισμός της περιπέτειας, η πλήρης απορρόφηση του παίκτη στον κόσμο που δημιουργούσε - από τις λίγες στιγμές που πλέον το monitor και ο υπολογιστής δίπλα του έπαυαν να υπάρχουν.

Το Cutthroats, τώρα, είναι μία εντελώς διαφορετική -φαινομενικά- ιστορία. Φέρει τη σφραγίδα μίας εταιρίας που μας έχει συνηθίσει σε εντυπωσιακά παιχνίδια edge τεχνολογίας, ενώ κυκλοφορεί λίγο πριν από το 2000, στην "καρδιά" δηλαδή της 3dfx, DirectX, Open gl και mepp (mas ehoun priksi pia) εποχής. Ομως, αντί να μας δώσει μία εικόνα από το μέλλον, όπως τα περισσότερα σύγχρονα παιχνίδια, επιτυγχάνει μάλλον να ξυπνήσει τις αναμνήσεις μας και να μας κάνει να αναπολήσουμε νοσταλγικά το παρελθόν. Και, το κυριότερο, να ζήσουμε μια ΚΟΛΑΣΜΕΝΗ περιπέτεια, όπως μόνο οι πειρατές της Καραϊβικής μπορούσαν - τουλάχιστον με λίγη φαντασία.

ΕΤΑΙΡΙΑ
EIDOS INTERACTIVE/HOTHOUSE CREATIONS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P-166 MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, 8x CD-ROM, 2MB SVGA, SoundBlaster 16 ή συμβατή, DirectX 6.1, 700MB στο σκληρό



Η οθόνη του χάρτη της Καραϊβικής.

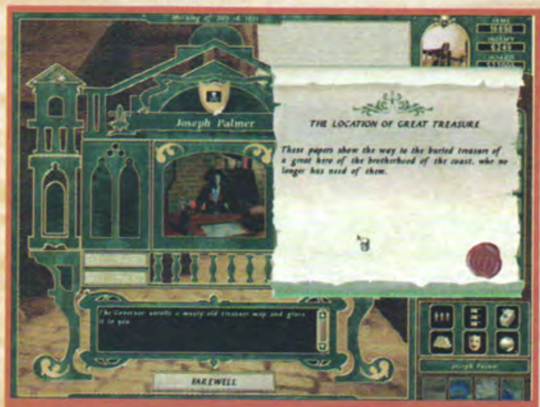


Η οθόνη του λιμανιού.

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ CUTTHROATS

Το παιχνίδι μάς μεταφέρει στην Καραϊβική του 17ου αιώνα. Τότε που η θέα πλοίων με τη μαύρη σημαία με τη νεκροκεφαλή να κυματίζει μεσίστια δεν ήταν καθόλου, μα καθόλου σπάνια. Το αντίθετο μάλιστα, αφού οι πειρατές ήταν το άλυτο πρόβλημα, μία μάστιγα των θαλασσών, ο φόβος και ο τρόμος των τότε κυρίαρχων δυνάμεων.

Πέντε χώρες πάλευαν για τη θαλάσσια υπεροχή: Η Ισπανία, η Αγγλία, η Γαλλία, η Ολλανδία και η Δανία. Αποικίες-λιμάνια τους βρίσκονταν σπαρμένα στα νησιά του Νέου Κόσμου και τις όχθες της Νέας Ηπείρου. Τα εμπορικά πλοία τους ταξίδευαν αδιάκοπα μεταφέροντας εξαγώγιμα από τα νέα εδάφη αγαθά και όχι μόνο, ενώ τα πολεμικά τους, τεράστιες φρεγάτες-θαλάσσια φρούρια, περιφρουρούσαν τις υδάτινες περιοχές. Στη θέα και μόνο του Jolly Roger (σ.σ.: Jolly Roger=το πειρατικό έμβλημα) άνοιγαν πυρ.



Συνομιλώντας με τους κυβερνήτες μπορεί να αποκτήσετε το χάρτη ενός θησαυρού...

Φυσικά, θα διερωτάστε ποιος ο ρόλος σας στην όλη ιστορία. Δεν μπορώ να σας απαντήσω με σιγουριά, καθώς τα πάντα εξαρτώνται από τη διάθεσή σας και την ευφυΐα που θα δείξετε στο παιχνίδι. Μπορείτε λοιπόν να πεθάνετε σαν το σκυλί, μέσα στην καπνίλα από τις δεκάδες cannonballs που θα έχει δεχτεί το πλοίο σας καταδιωκόμενο από το πανίσχυρο ισπανικό ναυτικό ή να αποσυρθείτε -ζωντανός μεν, μετριότητα στο πάνθεον των πειρατών δε- έχοντας συγκεντρώσει ένα μικρό κομπόδεμα-σύνταξη, που με λίγη οικονομία θα σας φτάσει μέχρι το τέλος. Εφόσον όμως τα δώσετε όλα, μπορείτε να μετατραπείτε στο φόβο και τον τρόμο της Καραϊβικής, στον άνθρωπο-συνώνυμο του πλούτου, της λεηλασίας και της τρομοκρατίας. Σε έναν αληθινό πειρατή, ισάξιο μόνο του Κοκκινογένη και των λοιπών θρύλων! Οι πάντες θα αναγνωρίζουν τα πλοία σας από μίλια μακριά, οι κυβερνήτες των πόλεων θα αποκαλύπτουν όλα τα μυστικά τους, τα πληρώματα θα μαζεύονται σε τεράστιους αριθμούς για να "στρατολογηθούν" στις δυνάμεις σας. Οπως έγραψα, τα πάντα εξαρτώνται από εσάς.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ

Εφόσον αντέξετε το απελπιστικά μεγάλο installation (απαιτούνται ούτε λίγο ούτε πολύ 700MB!!!) και παρακολουθήσετε την όχι ιδιαίτερα εντυπωσιακή αλλά σίγουρα ατμοσφαιρική εισαγωγή, είστε έτοιμοι να ξεκινήσετε την περιπέτεια. Το πρώτο που θα δείτε είναι μία εισαγωγική καρτέλα, όπου μπορείτε -εκτός των άλλων- να επιλέξετε το έτος στο οποίο θα ξεκινήσετε την... καριέρα σας: Καλύπτεται η περίοδος από το 1625 έως το 1700, ενώ εσείς μπορείτε να επιλέξετε το έτος εκκίνησής σας ανά πενταετίες (π.χ. 1640, '45, '50 κ.ο.κ.). Οπως ακριβώς και στο Pirates, κάθε εποχή έχει τις δικές της παραμέτρους. Σε άλλες η Γαλλία εμφανίζεται ενδυναμωμένη, σε άλλες η Αγγλία κ.λπ. Διαφορετικά επίσης θα βρείτε τα λιμάνια-καταφύγια για τους πειρατές, ανάλογα με την περίοδο που επιλέξατε. Εφόσον λοιπόν ασχοληθείτε με όλες αυτές τις βαρετές αλλά απαραίτητες εισαγωγικές λεπτομέρειες (όπως το να δώσετε όνομα στο πλοίο σας σαν σωστός καπετάνιος), είστε έτοιμοι για την πρώτη περιπέτειά σας.



... ή το πολυπόθητο Letter of Marque. Κοινώς, άδεια για πειρατεία! Βέβαια, οι επισκέψεις σας δεν είναι πάντα ευχάριστες...

ΤΟ ΜΕΓΕΘΟΣ ΜΕΤΡΑΕΙ!

Και όποιος ισχυρίζεται το αντίθετο, μάλλον δεν έχει παίξει Cutthroats. Με μερικά τέτοια "μωρά" στις δυνάμεις του, ο στόλος σας δύσκολα θα χάσει ναυμαχία.


Πανίσχυρο και αρκετά γρήγορο πλοίο, με τεράστια χωρητικότητα. Μπορεί να ξετινάξει τα πάντα με τον αριθμό των κανονιών του!


Ο Βασιλιάς των ωκεανών, το μεγαλύτερο πλοίο που θα συναντήσετε στο παιχνίδι. Ολα τα άλλα δείχνουν καρυδότσουφλα μπροστά του!

ΣΤΟ ΛΙΜΑΝΙ

Ξεκινάτε εγκατεστημένοι σε ένα ασφαλές λιμάνι. Γράφω ασφαλές διότι δεν ανήκει σε κανένα από τα προαναφερθέντα έθνη αλλά δρα ανεξάρτητα. Ελέγχεται από πειρατές... για πειρατές. Εκεί δεν κινδυνεύετε, τουλάχιστον εφόσον είστε καλά παιδιά. Σε αυτό, αλλά και σε κάθε άλλο λιμάνι το οποίο πιάνετε (χρησιμοποιώ την πρέπουσα ναυτική διάλεκτο!) σας παρέχονται αρκετές ενδιαφέρουσες επιλογές, όπως να στρατολογήσετε καινούρια μέλη και αξιωματικούς για το πλήρωμά σας, να επιδοθείτε στο εμπόριο αγοράζοντας τα απαραίτητα για τα ταξίδια σας αγαθά (φαγητό, ρούμι, φρούτα και ζωντανά) και πουλώντας όσα προήλθαν από το τελευταίο σας πλιάτσικο, να συναντηθείτε με τον κυβερνήτη του εκάστοτε λιμανιού, να θάψετε ή να ξεθάψετε θησαυρούς, να αγοράσετε ή να πουλήσετε πλοία κ.λπ. Εφόσον αφιερώσετε την απαραίτητη προσοχή σε όλα τα παραπάνω options (είναι προφανή, δεν θα έχετε κανένα πρόβλημα να δείτε τις λειτουργίες του καθενός), είστε έτοιμοι για αναχώρηση. Φορτώστε λοιπόν αγαθά και όπλα από τις αποβάθρες και επιβιβάστε το πλήρωμα. Σε λίγο καιρό η Καραϊβική θα μάθει για τα καλά το όνομά σας...

ΛΥΣΤΕ ΤΟΥΣ ΚΑΒΟΥΣ!

Μπορείτε να παρακολουθείτε τα ταξίδια σας κάτω από δύο διαφορετικές οπτικές. Η πρώτη, η "Map", σας μεταφέρει σε έναν καλοσχεδιασμένο χάρτη της Καραϊβικής όπου κάθε λιμάνι απεικονίζεται με έναν μικροσκοπικό δείκτη. Μεταφέροντας το ποντίκι πάνω του βλέπετε μία σημαία που απεικονίζει την εθνότητα κάθε λιμανιού, ενώ με αριστερό κλικ στέλνετε το πλοίο σας προς τα εκεί. Στη συγκεκριμένη οπτική ουσιαστικά δεν μπορείτε να κάνετε περισσότερα από το να παρακολουθείτε το πλοίο σας να ταξιδεύει προς τον επιθυμητό προορισμό. Βέβαια υπάρχουν και διάφορα options που -εκτός των άλλων- σας επιτρέπουν να επιλέξετε τη σημαία που θα κυματίζει στο κατάρτι σας (ένας καλός πειρατής-καπετάνιος είναι Ισπανός σε ισπανικά ύδατα, Αγγλος σε αγγλικά κ.ο.κ.) και να δείτε την κατεύθυνση του ανέμου, τις τοποθεσίες γνωστών θησαυρών, καθώς και την πληρότητα του πλοίου σας σε... καταναλωτικά αγαθά. Σε γενικές γραμμές, όμως, οι δυνατότητές σας ως καπετάνιου είναι περιορισμένες. Απλώς θέτετε την πορεία και περιμένετε μέχρις ότου φτάσετε - ή φυσικά μέχρι να πλησιάσετε (ή να σας πλησιάσει...) κάποιο πλοίο.

Η δεύτερη οπτική είναι η αποκαλούμενη "Crows Nest" (σ.σ.: Crows Nest=φωλιά του κόρακα). Ο λόγος είναι προφανής: Επιλέγοντάς τη βλέπετε τα πάντα σε κάτοψη μάλλον μέσα από το μάτι ενός φανταστικού κόρακα που πετάει! Κοινώς μικροσκοπικά και υπό κλίμακα. Στην οθόνη του Crows Nest, όμως, μπορείτε να κουμαντάρετε άμεσα το στόλο σας κατευθύνοντάς τον όπου επιθυμείτε με σκοπό π.χ. να αποφύγετε να προχωράτε κόντρα στον άνεμο ή να κυνηγήσετε εκείνο το εμπορικό που σας γυάλισε, να ρίξετε τα πανιά, να επιλέξετε τη σημαία επικοινωνίας (δείτε το σχετικό ένθετο), καθώς και να μάθετε πληροφορίες για τα πλοία πλησιάζοντας αρκετά κοντά τους - όλα με το κατάλληλο speech φυσικά.

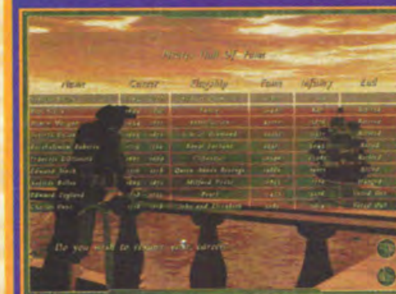
Οπως κάθε καλό αρπακτικό, πρέπει να μάθετε για το θύμα προτού αποφασίσετε να γίνετε θύτης. Δεν μπορείτε π.χ. με το ελεεινό καρυδότσουφλο με το οποίο ξεκινάτε το παιχνίδι να τα βάλετε με έναν στολίσκο του ισπανικού ναυτικού, ούτε να έχετε βάσιμες ελπίδες πως τα αρχικά ελάχιστα κανόνια σας θα επαρκέσουν για να βυθίσουν μία θηριώδη γαλέρα. Σε αυτές τις περιπτώσεις από πειρατής καλύτερα να μετατραπείτε σε λαγό (ή μάλλον σε χελιδονόψαρο για να μην ξεφύγουμε από το όλο πνεύμα). Μόλις όμως ισχυροποιηθείτε ή τέλος πάντων εντοπίσετε έναν στόχο στα μέτρα σας (target practice), τότε πρόσω ολοταχώς και...

ΑΝΟΙΞΤΕ ΠΥΡ!

Μόλις δύο πλοία πλησιάσουν όσο χρειάζεται, η οθόνη αλλάζει μεταφέροντάς σας στο -υδάτινο- πεδίο της μάχης. Εκεί πλέον ξεχάστε τα περί στρατηγικής, μυαλού και όλα τα σχετικά. Το μόνο που χρειάζεται είναι ένστικτο, καλά μελετημένες κινήσεις και μπόλικη δόση τύχης. Σκοπός σας φυσικά είναι να βουλιάξετε ή να αιχμαλωτίσετε τα εχθρικά πλοία (και φυσικά να περάσετε υπέροχα κάνοντάς το!). ΟΚ, τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά όσο ίσως ακούγονται. Οσο καλύτερα είστε προετοιμασμένοι για τις ναυμαχίες τόσο θα βλέπετε τα πλοία σας να σπέρνουν τον όλεθρο, τα κανόνια να ξερνούν πυρωμένο μολύβι στα άτυχα εχθρικά σκαριά, τους άντρες σας να πολεμούν μανιασμένα μέχρι τον τελευταίο! Συγκεκριμένα, τρία πράγματα θα πρέπει να έχετε στο μυαλό σας. Πρώτα απ' όλα να επιλέξετε σωστούς αξιωματικούς. Κατά τη στρατολόγησή τους βλέπετε τα χαρακτηριστικά τους σε ορισμένους ζωτικούς τομείς, όπως τα κανόνια, η ηγεσία, η ιστιοπλοΐα. Καλύτερα λοιπόν, όταν βρίσκεστε σε λιμάνια, να απορρίπτετε τους κακούς αξιωματικούς παρά να "ψωνίζετε" δυναμικό φθηνής ποιότητας. Δεύτερον, θα πρέπει να φροντίσετε το πλοίο σας να έχει επάρκεια σε όλες τις θέσεις του:

HAPPY END

Το τέλος της πειρατικής ζωή σας μπορεί να είναι χαρούμενο και γεμάτο χλιδή. Αν π.χ. σκοράρετε ψηλά στο πάνθεον των πειρατών, όταν αποσυρθείτε μάλλον θα έχετε την τύχη του τυπά στη φωτογραφία.







Η οθόνη του Crows Nest. Τα πάντα εδώ εμφανίζονται μικροσκοπικά.

DO YOU SPEAK... PIRATE?

Ανάλογα με τις επιθυμίες σας όταν συναντάτε κάποιο πλοίο, μπορείτε να σηκώνετε τις ακόλουθες σημαίες (αναφέρονται ακολουθώντας τη φορά του ρολογιού):
Surrender, Defy (αγνοείτε το πλοίο), Jolly Roger (σας την πέφτουμε!), Truce (ανακωχή), Exchange Information (προφανές), Request Food (πεινάμε!) και Request Escort (φοβόμαστε, θέλουμε συνοδεία!).



πυροβολητές (τα κανόνια ξαναγεμίζουν γρηγορότερα), ναύτες (το πλοίο σας κινείται με μεγαλύτερη ευκολία) και πεζοναύτες για τις εφόδους (όσο πιο πολλοί τόσο καλύτερα).

Τρίτον, τα... καταναλωτικά αγαθά θα πρέπει να υπάρχουν σε μεγάλες ποσότητες, αν θέλετε το πλήρωμα να πολεμάει αποδοτικά και να μην καταφεύγει στην τυπική για την εποχή ανταρσία. Εντάξει, πειρατές είναι οι άνθρωποι, αυτό δεν σημαίνει ότι τη βγάζουν νηστικοί και -το κυριότερο- χωρίς ρούμι...

Οι μάχες του Cutthroats είναι συνολικά πολύ διασκεδαστικές. Χωρίς τα φοβερά ειδικά εφέ, τον εκπληκτικό ήχο ή τα 3D γραφικά άψογου rendering, εντούτοις είναι γεμάτες ενδιαφέρον και ανάμεικτα συναισθήματα: αγωνία, όταν π.χ. προσπαθείτε απεγνωσμένα να γλιτώσετε από τον διάσημο pirate hunter που κεντράρει τα κανόνια του πάνω σας, ή αυτοεπιβεβαίωση, όταν 40 κανόνια σας βομβαρδίζουν ένα δύσμοιρο εμπορικό. Οι μάχες, πέραν από την ανταλλαγή πυρός με τα κανόνια (και τα μουσκέτα σε κοντινές αποστάσεις), περιλαμβάνουν και το πατροπαράδοτο ρεσάλτο, ενώ δεν περιορίζονται στην ξηρά. Εχετε τη δυνατότητα να κάψετε ολόκληρες πόλεις από τα θεμέλια και να κάνετε διάσημους κυβερνήτες να υποκλιθούν στις δυνάμεις σας. Αρκεί να μην ξεφεύγετε ποτέ από τους στόχους σας. Στόχοι που συνοψίζονται σε μόλις δύο λέξεις...



Οι ναυμαχίες, αν και φτωχές από άποψη γραφικών, εντούτοις έχουν πολλή πλάκα.

ΔΟΞΑ & ΧΡΗΜΑ

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού το σκορ σας μετράται με τρεις παραμέτρους: Αρχικά τη δόξα - όλες οι πειρατικές ενέργειες έχουν αντίκτυπο σε αυτή. Στη συνέχεια την ανηθικότητα - όσο περισσότερα πλοία βουλιάζετε ή όσο περισσότερα πληρώματα προστίθενται στη λίστα με τα θύματά σας τόσο ανεβαίνει αυτός ο δείκτης. Τέλος, φυσικά, το χρήμα - ο συγκεκριμένος δείκτης απεικονίζει το σύνολο των pesos σε κάθε ταξίδι σας. Μόλις το επιθυμήσετε, μπορείτε να προχωρήσετε σε μοιρασιά των λαφύρων μεταξύ του πληρώματος, των αξιωματικών και εσάς φυσικά (δεν μπορείτε να το κάνετε αν σε κάθε ναύτη αντιστοιχούν λιγότερα από 500 πέσος). Στη συνέχεια το παιχνίδι θα σας δείξει έναν πίνακα με τους διασημότερους πειρατές όλων των εποχών (με τα σκορ τους σε δόξα και ανηθικότητα) και θα σας ρωτήσει αν επιθυμείτε να συνεχίσετε την καριέρα σας. Αν απαντήσετε καταφατικά, κρατάτε το σκορ και ξεκινάτε πάλι από την αρχή (όπως ακριβώς στο Pirates). Αν απαντήσετε αρνητικά, θα μάθετε τι τελικά απογίνατε. Περιττό να αναφέρω ότι ήδη έχω ξεπεράσει και αυτόν τον Henry Morgan στο πάνθεον των πειρατών και ακόμα παίζω...

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Το παιχνίδι διαθέτει το διαχρονικό gameplay του Pirates σε σημείο που θα έλεγε κάποιος ότι αποτελεί remake του γνωστού αυτού τίτλου. Μάλιστα στη βιβλιογραφία στο manual περιλαμβάνεται και το Pirates Gold, κάτι το οποίο σημαίνει ότι το εν λόγω παιχνίδι αποτέλεσε τη βάση για τη δημιουργία του. Οπως θα προσέξατε, δεν αναφέρθηκα καν στα γραφικά (φτωχά, βγαλμένα από άλλη εποχή) και τον ήχο (πολύ καλή μουσική), ενώ multiplayer δεν υπάρχει ούτε για δείγμα. Από την άλλη όμως, το Cutthroats αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα του γεγονότος ότι το gameplay υπερισχύει όλων των υπόλοιπων χαρακτηριστικών ενός τίτλου. Αν θέλετε μοναδικά γραφικά, παίξτε Outcast! Εδώ μιλάμε για 100% καθαρό gameplay και ένα παιχνίδι που θα ξυπνήσει μέσα σας ευχάριστες αναμνήσεις. Οι μόνες ενστάσεις μου είναι η ελαφριά μονοτονία του gameplay (γίνεται αισθητή από κάποιο σημείο και μετά) καθώς και η ίδια η απόδοση του παιχνιδιού σε low μηχανήματα (load διάρκειας 3 λεπτών και βάλε!).

(NOT SO) HAPPY END

Από την άλλη, όμως, τα πράγματα μπορεί να μην πάνε όπως τα περιμένατε. Κανένας πονηρός κυβερνήτης, κανένας pirate hunter, ε, όλο και κάτι μπορεί να πάει στραβά. Τότε...





Αν πάντως το Pirates σας έκανε την εντύπωση που έκανε και σε εμένα, τότε μην κάθεστε! Το Cutthroats είναι φτιαγμένο αποκλειστικά για εμάς. Πρόκειται για ένα strategy-έκπληξη, καθώς εξομοιώνει μία πειρατική περιπέτεια σε μεγάλο βαθμό. Κλείστε τα φώτα, αρπάξτε ένα ποτήρι ρούμι (χωρίς cola και βλακείες), φορέστε εκείνο το παλιό κόκκινο φουλάρι στο μέτωπό σας, βάλτε το CD του Cutthroats στον υπολογιστή και χαθείτε σε έναν μοναδικό κόσμο βγαλμένο από την Καραϊβική του 17ου αιώνα. Α, και όταν συναντήσετε τον φίλο μου τον Κοκκινογένη, να του πείτε πως ακόμα μου χρωστάει 1.000 pesos από την προηγούμενη μοιρασιά... PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	74
ΗΧΟΣ	83
GAMEPLAY	86
ΑΝΤΟΧΗ	87

86



Γιο-χο-χο (δις) μ' ένα μπουκάλι ρούμι! Το θρυλικό Pirates ξαναζεί!

BREAKNECK

"Το Breakneck είναι οι αγώνες όπως ήταν τον παλιό καλό καιρό: σε αυτοκίνητα διψασμένα για στροφές σε ανώμαλες διαδρομές... Το Breakneck είναι άγριος δρόμος! Εκατοντάδες καθαρόαιμα που σε περιμένουν να τα αμολήσεις. Η καυτή ανάσα των μηχανών που καταπίνουν αέρα. Η τρέλα να τρέχεις σε έναν πεζόδρομο με 200 mph."
(από το manual)

ΕΤΑΙΡΙΑ
SYNETIC
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 133MHz, Windows 95/98, 24MB RAM, DirectX

του Γιάννη Βογιατζή
lost@otenet.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- **ΚΑΤΩΤΕΡΟ**
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Όταν ο -εκλεκτός, ανεπανάληπτος, αξιότιμος, αξιοσέβαστος κ.λπ. κ.λπ.- αρχισυντάκτης μού παρέδωσε το CD του Breakneck, το αίμα μου πάγωσε και τα πόδια μου κόπηκαν. "Τι είδους σατανικός τρόπος βασανιστηρίου είναι πάλι αυτός;" αναρωτήθηκα με κομμένη την ανάσα (για όσους δεν ξέρουν, ο αρχισυντάκτης διατηρεί ειδικό "Torture Room", στο οποίο έχει συγκεντρώσει διάφορα μηχανήματα βασανισμού που προορίζει για τους συντάκτες - μάλιστα, έχει την προσφιλή συνήθεια να τα ονομάζει). Εχοντας στο μυαλό μου την τελευταία φορά που είχα την τύχη να υποβληθώ στο μαρτύριο



Η εικόνα μιλάει μόνη της!

"Kratsas' Doom", προσπάθησα να κρυφτώ όπως όπως πίσω από ένα ντουλάπι που βρέθηκε κοντά μου όταν ο αρχισυντάκτης σηκώθηκε. Τελικά, ήθελε απλώς να μου δώσει και το manual. Οταν πήρε το γνωστό χαιρέκακο και ταυτόχρονα μειλίχιο χαμόγελο που "φοράει" πάντοτε όταν θέλει να μας αναθέσει εργασία, κατάλαβα πως την είχα γλιτώσει μέχρι να παραδώσω το review. Κάπως έτσι ξεκίνησε η περιπέτεια με το Breakneck.

ΣΕΝΑΡΙΟ; ΠΟΙΟ ΣΕΝΑΡΙΟ;

Ενα κλασικό racing game, το οποίο μάλιστα επικεντρώνεται στη διασκέδαση και τη δράση και όχι στο ρεαλισμό ενός simulator, δεν έχει μεγάλη ανάγκη από την ύπαρξη ενός συμπαγούς και καλοδουλεμένου σεναρίου. Ούτως ή άλλως, το πρώτο που σκέφτεται κάποιος όταν αγοράζει ένα τέτοιο παιχνίδι είναι πότε θα τρέξει το πιο γρήγορο αυτοκίνητο και πόσο θα αντέξει το πληκτρολόγιο στο αδιάκοπο σφυροκόπημα, το πάτημα του γκαζιού, το τράβηγμα του χειρόφρενου και βεβαίως στη χρήση των όπλων που τέτοια παιχνίδια σάς επιτρέπουν να χρησιμοποιείτε. Το Breakneck σας δίνει τη δυνατότητα να οδηγήσετε μία πληθώρα αυτοκινήτων διάφορων κατηγοριών σε πίστες που βρίσκονται διασκορπισμένες σε όλον τον κόσμο. Ο στόχος σας είναι απλός: να βγείτε ΠΡΩΤΟΙ!!! (λες και δεν το ξέρατε!). Μία σημαντική παράμετρος του τίτλου είναι ότι διαθέτει δύο modes παιχνιδιού, το Standard και το Arcade. Το πρώτο αποτελεί το βασικό κομμάτι, καθώς συνδυάζει τη φρενήρη οδήγηση στα διάφορα grand prix με την οικονομική διαχείριση της ομάδας σας (διαθέτετε περισσότερα από ένα αυτοκίνητα, ανάλογα με την κατηγορία του αγώνα). Από την άλλη, στο Arcade δεν έχετε και πολλά να σκεφτείτε. Το μόνο που πρέπει να κάνετε είναι να γυμνάσετε τα δάχτυλά σας για να αντεπεξέλθουν στη σκληρή δοκιμασία της οδήγησης ενός computerised αυτοκινήτου.



ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ BREAKNECK

Στη Standard εκδοχή παίρνετε το ρόλο του οδηγού μίας αυτοκινητικής ομάδας, η οποία φιλοδοξεί να κατακτήσει το πρωτάθλημα λαμβάνοντας μέρος στους αγώνες που διεξάγονται για τις κατηγορίες αυτοκινήτων που διαθέτει το παιχνίδι. Στην προσπάθειά σας έχετε ως βοηθό τον Eddi, ο οποίος ήταν παλαιότερα οδηγός στους αγώνες Breakneck, αλλά εκδιώχθηκε από το πρωτάθλημα λόγω κακής διαγωγής (οι φήμες λένε πως σε κάποιον αγώνα εξερράγη ο πυραυλοκινητήρας του αυτοκινήτου του, αφού προηγουμένως είχε κατασκευάσει δικό του καύσιμο). Ο Eddi, λοιπόν, είναι το δεξί σας χέρι (ή το αριστερό, δεν θα τα χαλάσουμε εδώ!) και κάνει την εμφάνισή του σε διάφορα ση-



Ο ανεφοδιασμός είναι βασική προϋπόθεση για μία επιτυχημένη κούρσα. Καίει και πολλή βενζίνη αυτός ο σκαραβαίος!



μεία του παιχνιδιού για να σας δώσει κάποια συμβουλή, να σας προσφέρει τις υπηρεσίες του (αυτοματοποιώντας ορισμένες διαδικασίες) ή απλά για να σας "κατσαδιάσει" έπειτα από μία κακή εμφάνιση.

Η συμμετοχή στο πρωτάθλημα είναι η βασική πτυχή του παιχνιδιού. Βασικό συστατικό του τίτλου είναι το χρήμα, το οποίο φυσικά "πολλοί εμίσησαν", όμως λίγοι είναι εκείνοι που μπορούν να κάνουν χωρίς αυτό. Επειδή δε τα αυτοκίνητα, τα ανταλλακτικά και το service κοστίζουν, οφείλετε να συγκεντρώνετε όσο περισσότερα δολάρια μπορείτε. Για να συμμετάσχετε λοιπόν στο πρωτάθλημα, πρέπει να συνάψετε ένα καλό (και κερδοφόρο) συμβόλαιο με κάποιον σπόνσορα. Ο χορηγός (όπως κάθε επιχειρηματίας που σέβεται τον εαυτό του) δεν πρόκειται να σας χαριστεί ούτε βέβαια να σας χαρίσει χρήματα, αν δεν τα πηγαίνετε και τόσο καλά στους αγώνες. Αντίθετα, πέρα από τη βασική αποζημίωσή σας, θα σας δίνει bonus ανάλογα με τις θέσεις που καταλαμβάνετε σε κάθε αγώνα και τη θέση που θα έχετε στη γενική βαθμολογία του πρωταθλήματος. Επειτα οφείλετε να επιλέξετε τα αυ-



Αυτός είναι ο Eddi, αυτοπροσώπως!

τοκίνητα που θα απαρτίζουν την ομάδα σας και τα οποία ενδέχεται να προέρχονται από όλες τις κατηγορίες αυτοκινήτων - αν θέλετε να τρέξετε σε κούρσες όλων των κατηγοριών. Η επιλογή δεν είναι τόσο απλή υπόθεση όσο ίσως νομίζατε. Δεν αρκεί να επιθυμείτε ένα αυτοκίνητο, πρέπει να έχετε και το απαραίτητο ρευστό για να το αποκτήσετε. Αυτό σημαίνει πως οφείλετε να διαχειριστείτε με σύνεση τα χρήματά σας και να μην τα σπαταλήσετε για εντυπωσιασμό, παρά για το καλύτερο αποτέλεσμα από άποψη ποιότητας αυτοκινήτων. Σε ορισμένες κατηγορίες δεν είστε αναγκασμένοι να αγοράσετε ένα αυτοκίνητο - μπορείτε να νοικιάσετε ένα για να κάνετε τη δουλειά σας. Εξάλλου, στην αγορά κυκλοφορούν και μεταχειρισμένα, τα οποία έχουν σαφώς καλύτερη τιμή, αν

BUGS ΣΤΑ ΓΡΑΦΙΚΑ

Βασικό πρόβλημα των γραφικών του παιχνιδιού είναι η κακή σχεδίαση των αυτοκινήτων με το λευκό παραλληλόγραμμο που εμφανίζεται εκεί όπου πατάνε οι ρόδες τους.



Προβλήματα παρουσιάζει συχνά και η απεικόνιση της δράσης από το καπό του αυτοκινήτου.

και χρειάζονται κάποια επισκευή για να μπορέσετε να τρέξετε με επιτυχία. Στην πορεία του πρωταθλήματος θα έχετε την ευκαιρία να ανταλλάξετε ή απλά να πουλήσετε ένα από τα αυτοκίνητα της ομάδας σας, αν έχετε αποκτήσει χρήματα για να προχωρήσετε σε ένα καλύτερο μοντέλο. Οσο για τα μοντέλα, υπάρχει ό,τι μπορείτε να φανταστείτε: από το 2CV και τον σκαραβαίο (κατηγορία Bonsais) μέχρι τα πιο σύγχρονα "υπερηχητικά" αυτοκίνητα (κατηγορία Premium), από αυτοκίνητα της F1 μέχρι Monster Trucks, από τράκτορες μέχρι carts και από λεωφορεία μέχρι κλασικά οχήματα, όπως το Tycoon Classic Coup του '54.

Εν αντιθέσει με άλλα αντίστοιχα παιχνίδια, το Breakneck σας δίνει τη δυνατότητα να καθορίσετε οι ίδιοι την πορεία του πρωταθλήματος και τη συμμετοχή σας στους αγώνες. Δεν είστε εδώ αναγκασμένοι να ακολουθήσετε την προεπιλεγμένη αλληλουχία αγώνων που το πρόγραμμα θα περιλάμβανε, αλλά μπορείτε να επιλέξετε σε ποιους αγώνες θα συμμετάσχετε και πότε. Ξεκινήστε με αγώνες στο πλαίσιο των οποίων μπορείτε να ανταγωνιστείτε τους άλλους οδηγούς και συγκεντρώστε χρήματα για να "χτυπήσετε" καλά αυτοκίνητα στην αγορά. Εχω την αίσθηση, πάντως, ότι ο συγκεκριμένος τρόπος διεξαγωγής του πρωταθλήματος περιπλέκει παρά βελτιώνει τα πράγματα. Τούτο δε διότι το να περνάτε αρκετό καιρό σε διάφορες οθόνες, προσπαθώντας να επιλέξετε τους αγώνες στους οποίους θα συμμετάσχετε κάθε σαββατοκύριακο (έτσι είναι χωρισμένες οι κούρσες), είναι μάλλον κάτι το κουραστικό όταν έχετε την ανάγκη να πιάσετε στα χέρια σας το αναθεματισμένο τιμόνι

και να... τσακίσετε τους αντιπάλους ("φάτε τη σκόνη μου, σκουλήκια" κ.λπ.). Ευτυχώς -για όσους από εμάς βαριούνται εύκολα με τα πολλά διαδικαστικά- που υπάρχει και η επιλογή "Planning by EDDI", με την οποία ο προγραμματισμός γίνεται αυτόματα.

Τέλος πάντων, αφού τελειώσετε με τους σχεδιασμούς του προγράμματός σας, είστε έτοιμοι για την πρώτη κούρσα (επιλέγοντας Next Race από το μενού). Πριν να μπείτε στο αυτοκίνητο, θυμηθείτε να ρυθμίσετε όλες τις απαραίτητες



Ποιο γκρεμόόόόόό...!



Μονομαχία γιγάντων...

για την καλύτερη συμπεριφορά του οχήματός σας παραμέτρους (αναρτήσεις, τύπος ελαστικών, καθώς και όποιο επιπλέον εξάρτημα έχετε προσθέσει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού). Τρεις τρόποι απεικόνισης της δράσης υποστηρίζονται από το παιχνίδι: μέσα από το αυτοκίνητο, πίσω από το αυτοκίνητο και πάνω στο καπό. Πιο βολικοί μού φαίνονται οι δύο πρώτοι, με την κάμερα πίσω από το αυτοκίνητο να είναι η δική μου προτίμηση. Οταν η κάμερα βρίσκεται στο καπό παρουσιάζονται διάφορα προβλήματα και η απεικόνιση συχνά είναι λανθασμένη. Στην επάνω αριστερή γωνία της εικόνας, εκτός από το χρονόμετρο και το χρόνο του ταχύτερου γύρου, μπορείτε να παραλουθείτε δύο ενδείξεις: το χρόνο που σας χωρίζει από τον αμέσως επόμενο και τον αμέσως προηγούμενο (αν υπάρχουν) αντίπαλο. Το στοιχείο αυτό είναι πολύ χρήσιμο για να ξέρετε ανά πάσα στιγμή αν απειλείστε άμεσα ή πλησιάζετε - επιτέλους!- αυτόν το σιχαμένο που προπορεύεται και τρώτε τη σκόνη του εδώ και δύο γύρους...

Μετά το πέρας του αγώνα έρχεται η στιγμή να "γίνει ταμείο" και να δείτε πόσους βαθμούς πήρατε και πόσα χρήματα θα μπουν στο πορτοφόλι σας. Οι θέσεις που βαθμολογούνται σε κάθε κούρσα είναι οι έξι πρώτες (ο πρώτος παίρνει 10 βαθμούς και ο έκτος 1), ενώ ο τρόπος υπολογισμού των χρηματικών βραβείων είναι κάπως διαφορετικός. Στο Breakneck πληρώνεται η θέση που έχετε σε κάθε ξεχωριστό γύρο της κούρσας. Ετσι, αν είστε πρώτοι για τρεις γύρους και έπειτα βρεθείτε τελευταίοι για τους υπόλοιπους δύο, θα αποκτήσετε χρήματα ως πρώτοι για τους τρεις γύρους στη διάρκεια των οποίων είχατε την πρωτοπορία, αλλά φυσικά δεν θα πάρετε δραχμή για τους άλλους δύο.

Ο χειρισμός στο Standard mode του παιχνιδιού θα μπορούσε να είναι πιο απλός και να μην απαιτεί από το χρήστη την περιπλάνησή του σε οθόνες, μενού και υπομενού προκειμένου να κάνει μια απλή κίνηση (π.χ. να επιλέξει ένα αυτοκίνητο και να δει τα χαρακτηριστικά του). Μπορεί από αισθητικής πλευράς όλες οι οθόνες να βρίσκονται σε καλά επίπεδα και να έχουν ενδιαφέρον, όμως πρακτικά μάλλον κάνουν τα πράγματα πιο περίπλοκα από ό,τι ταιριάζει σε ένα arcade racing game και, τελικά, κουράζουν τον παίκτη. Η ύπαρξη του Arcade mode διευκολύνει κάπως, όμως η δεύτερη αυτή εκδοχή δεν έχει το βάθος της Standard, με την κατάρτιση της ομάδας αυτοκινήτων και τη διαχείριση χρηματικών ποσών στο πέρασμα του χρόνου. Αντίθετα, στο Arcade επιλέγετε ένα από τα αυτοκίνητα του παιχνιδιού και τρέχετε για εξάσκηση είτε σε πρωτάθλημα είτε σε μία κούρσα. Η πρόοδος του παίκτη στο πρωτάθλημα εξαρτάται από τη θέση που καταλαμβάνει σε κάθε κούρσα και από τη βαθμολογία του (το χρήμα δεν παίζει ρόλο εδώ).



Μα πού βρέθηκε αυτό το δέντρο μες στη μέση;

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Κάνοντας λόγο για τα γραφικά του Breakneck οφείλουμε να κάνουμε έναν διαχωρισμό μεταξύ των γραφικών του περιβάλλοντος και των γραφικών των αυτοκινήτων. Ο διαχωρισμός αυτός, όπως καταλαβαίνετε, δυσχεραίνει κάπως τη βαθμολόγηση των αγώνων με απόλυτους αριθμούς. Τούτο διότι, ενώ τα γραφικά των περιβαλλόντων χώρων, των τοπίων και κάθε πίστας είναι πανέμορφα και άψογα (εκτός από ελάχιστες εξαιρέσεις), τα γραφικά των αυτοκινήτων παρουσιάζουν προβλήματα. Πιο συγκεκριμένα, το βασικότερο πρόβλημα είναι ότι τα αυτοκίνητα που οδηγείτε φαίνονται τις περισσότερες φορές να μην πατάνε στο δρόμο αλλά σε ένα λευκό παραλληλόγραμμο. Δεν μπορώ να υποθέσω ούτε γνωρίζω γιατί τελικά συνέβη κάτι τέτοιο και δεν διορθώθηκε κατά τη διαδικασία του beta testing, όμως προσωπικά το θεωρώ απαράδεκτο. Θα προτιμούσα τα γραφικά του περιβάλλοντος να είναι λιγότερο λεπτομερή, αν με αυτή την παράμετρο επρόκειτο να διορθωθεί το πρόβλημα. Ομολογουμένως πολύ ενοχλητικό στοιχείο, που



Τα χνάρια στο χιόνι δείχνουν τι παθαίνει κανείς όταν τραβάει χειρόφρενο πάνω στον πάγο!

ΤΟΠΙΑ

Το περιβάλλον, οι πίστες και γενικά τα τοπία στα οποία διεξάγονται οι αγώνες είναι από τα πιο δυνατά σημεία του παιχνιδιού. Εδώ μπορείτε να δείτε μερικές "πανοραμικές" φωτογραφίες.













TUNE-SHOP...

... ή "συνεργείο βελτιώσεων" κατά το ελληνικό manual. Εδώ μπορείτε να αγοράσετε εξαρτήματα βελτίωσης των αυτοκινήτων σας ή παρεμπόδισης των αντιπάλων σας. Ειδικά η δεύτερη επιλογή ίσως σας φανεί εξαιρετικά χρήσιμη τη στιγμή που το όχημά σας δεν είναι δα και τέλειο. Ετσι κι αλλιώς δεν κερδίζει πάντα ο καλύτερος...









χαλάει τη γενική εικόνα της καλλιτεχνικής δημιουργίας της Synetic. Γι' αυτόν ακριβώς το λόγο η βαθμολογία των γραφικών είναι στα επίπεδα που μπορείτε να δείτε. Κατά τα άλλα, η κίνηση και το animation των αυτοκινήτων κυμαίνονται σε καλά επίπεδα, χωρίς να παρουσιάζουν προβλήματα αλλά και χωρίς να είναι κάτι το σπουδαίο.

Την κατάσταση σώζει η υπόλοιπη δημιουργία της εταιρίας που "ντύνει" το Breakneck. Στο σημείο αυτό πρέπει να τονίσω πως πρόκειται για ένα αρκετά σκοτεινό παιχνίδι με σήραγγες, σκιές από κτίρια και βουνά. Αν η κάρτα γραφικών σας υποστηρίζει gamma correction, σίγουρα θα μπορέσετε να το απολαύσετε στην εντέλειά του. Μια και ο λόγος για την "απόλαυση", πρέπει να αναφερθώ και στα "καλά" των γραφικών. Τα "καλά" αυτά αφορούν αποκλειστικά στα εντυπωσιακά τοπία στα οποία διεξάγονται οι αγώνες. Πολλές φορές θα θελήσετε να σηκώσετε τα μάτια από το δρόμο και να τα καρφώσετε στον ουρανό της Κορσικής, τις χιονισμένες εκτάσεις της Αυστρίας ή τις πυραμίδες της Αιγύπτου (για να αναφέρω μόνο μερικά από τα πολλά παραδείγματα). Η δουλειά που έχει γίνει σε αυτόν τον τομέα είναι πολύ καλή - η εταιρία αξίζει συγχαρητηρίων (ειδικά αν έχετε κάρτα με 3D επιτάχυνση, το αποτέλεσμα είναι καταπληκτικό). Οι animated sequences (κυρίως οι σκηνές στις οποίες εμφανίζεται ο Eddi για να σας δώσει κάποια συμβουλή ή να σας... βρίσει επειδή οδηγήσατε τραγικά στον προηγούμενο αγώνα) είναι πολύ καλές και προσδίδουν έναν όμορφο τόνο στα διαλείμματα του παιχνδιού.

Στον τομέα του ήχου υφίσταται μία σχετική αντίφαση: ο ήχος των αυτοκινήτων είναι απαράδεκτος, ενώ η μουσική που περιβάλλει τη δράση είναι αρκετά καλή. Η ambient μουσική των παιχνιδιών αυτών τις περισσότερες φορές δεν διεκδικεί Οσκαρ ποιότητας ή πρωτοτυπίας, όπως σαφώς θα επιβαλόταν για ένα adventure. Παρ' όλα αυτά, είναι καλό για την όλη εικόνα του τίτλου μία ευχάριστη και όμορφη μουσική να πλαισιώνει τους αγώνες του. Σε αυτόν τον τομέα το Breakneck τα πηγαίνει καλά. Εκεί που "πατώνει" είναι ο ήχος των αυτοκινήτων. Ορισμένες φορές μού πέρασε από το μυαλό πως το Test Drive (φυσικά η πρώτη έκδοση) που έτρεχε σε PCs χωρίς κάρτα ήχου ακουγόταν καλύτερα. Το αυτοκίνητο έμοιαζε με αυτοκίνητο. Φυσικά, δεν αναφέρομαι μόνο σε μία παράμετρο ρεαλισμού, αλλά στην αισθητική ποιότητα που θα μπορούσε να έχει ο ήχος των αυτοκινήτων. Ούτε φρεναρίσματα, ούτε λάστιχα που στριγγλίζουν, ούτε αυτοκίνητα που τρακάρουν. Τίποτε από αυτά δεν ακούγεται. Μα να μην ακούγεται υποτυπωδώς σαν αυτοκίνητο αυτό το "πράγμα" που οδηγούμε;

BREAKNECK vs SPEED BUSTERS

Ολοκληρώνοντας το review αυτό δεν είναι δυνατόν να αποφύγουμε τη σύγκριση με έναν από τους βασικούς αντιπάλους του Breakneck, το πολύ καλό Speed Busters. Στον τομέα των γραφικών και του ήχου η πλάστιγγα γέρνει ξεκάθαρα προς το μέρος του Speed Busters για όλους τους λόγους που προαναφέραμε. Το παιχνίδι της UBI-Soft είναι αξεπέραστο σε αυτούς τους τομείς, παρ' όλο που η πολύ καλή προσπάθεια της Synetic -αν είχε προσεχθεί περισσότερο- θα αποτελούσε σημαντική απειλή (ήδη γράψαμε πως τα γραφικά των τοπίων του Breakneck είναι εφάμιλλα αυτών του Speed Busters). Οσον αφορά στο gameplay, το Breakneck κερδίζει κατά κράτος σε επίπεδο ποικιλίας και πρωτοτυπίας σε ό,τι έχει σχέση με τα αυτοκίνητα που περιλαμβάνει, τις κατηγορίες και τις πίστες. Εν αντιθέσει με τις έξι πίστες του Speed Busters, το Breakneck διαθέτει περισσότερες πίστες, ειδικά στο Arcade mode, όπου αρκετές πίστες έχουν δύο-τρεις παραλλαγές. Σε γενικές γραμμές πάντως, το παιχνίδι της Synetic, ενώ περιλαμβάνει πλήθος καλών ιδεών, παρουσιάζει προβλήματα στην υλοποίησή τους που αμαυρώνουν τη γενική εικόνα του και το καθιστούν υποδεέστερο του Speed Busters. Αυτό ωστόσο δεν σημαίνει πως πρόκειται για



Το λεωφορείο του θανάτου!

ένα κακό παιχνίδι. Αντιθέτως, είναι ένα πολύ καλό racing game που μπορεί να σας προσφέρει πολλές ώρες απόλαυσης και ψυχαγωγίας.

Τα δύο είδη παιχνιδιού, η multplayer δυνατότητα που παρουσιάζεται και στα δύο modes, καθώς και το βάθος του gameplay που χαρακτηρίζει το Standard mode (με την πρόοδο του παίκτη στο χρόνο) δεν μπορούν παρά να εγείρουν το ενδιαφέρον σας.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	77
GAMEPLAY	88
ΑΝΤΟΧΗ	91

82



Ενα πολύ καλό racing game που αν είχε προσεχθεί περισσότερο θα έκανε τη διαφορά.

ADVENTURE

MYST

MASTERPIECE EDITION

Το Myst, ο θρύλος των θρύλων, το παιχνίδι που σημάδεψε όσο κανένα άλλο την πορεία των σύγχρονων computer games, βγαίνει ξανά στο εμπόριο με νέο πρόσωπο. Ολοι όσοι δεν έχετε δει το παιχνίδι, ώστε να καταλάβετε γιατί όλοι παραμιλούν μαζί του, τώρα είναι η πιο κατάλληλη ευκαιρία να το γνωρίσετε.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΤΑΙΡΙΑ
CYAN/RED ORB
(http://www.mystmasterpiece.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 75MHz, 16MB RAM, Windows 95/98, DirectX 6.1, QuickTime 4.0, 4x CD-ROM drive, κάρτα γραφικών με ανάλυση 640x480 σε 24-bit χρώμα και με DirectX certified drivers, 16-bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 30MB στο σκληρό.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Παρουσιάσαμε το Myst στο τεύχος Ιουλίου - Αυγούστου του 1994. Εγραφα τότε: "Το πρώτο που σε ξαφνιάζει - σε μαγνητίζει, θα λέγαμε - στο Myst είναι τα εκπληκτικά 3D rendered γραφικά του. Σχεδόν αμέσως μετά, τα απίστευτα ηχητικά εφέ σε κατακλύζουν. Οι ήχοι της θάλασσας, που χτυπά βίαια πάνω στην αποβάθρα στην οποία στέκεσαι, παράλληλα με μία πραγματικά συμφωνική μουσική που ακούγεται background θα σε μαγέψουν και θα σε μεταφέρουν σε μέρη μακρινά. Δεν κάθεσαι πλέον μπροστά στον υπολογιστή σου όπως συμβαίνει συνήθως. Οτιδήποτε αντιλαμβάνεσαι είναι πανέμορφο, γεμάτο φως, ολοζώντανο. Βρίσκεσαι πια μέσα στον υπολογιστή σου, σε ένα μυστηριώδες νησί, και η περιπέτειά σου μόλις έχει αρχίσει. Καλώς ήλθατε στον μαγευτικό κόσμο του Myst."

Το Myst παρέμεινε για περίπου πέντε χρόνια στην πρώτη δεκάδα των δημοφιλέστερων παιχνιδιών όσον αφορά στις πωλήσεις του, για πάρα πολλούς δε μήνες, ακόμη και πρόσφατα, ήταν πρώτο. Οι πωλήσεις του ξεπερνούν τα 6.000.000 αντίτυπα. Ακολουθούν το Chessmaster με 4.000.000 αντίτυπα (!!), το DOOM με 3.000.000, το Riven με 2.300.00 και το Quake με μόνο (!)





Δείγματα των χαρτών του παιχνιδιού.

1.800.000 αντίτυπα. Τους τελευταίους όμως έξι μήνες έδειχνε σαφή σημάδια υποχώρησης από την πρώτη δεκάδα. Ετσι, η Mindscape που έχει πάρει τα δικαιώματα του παιχνιδιού και που -σημειωτέον- έχει και το Chessmaster, δηλαδή τα δύο πρώτα σε πωλήσεις παιχνίδια, σκέφθηκε ότι ήταν καιρός να κυκλοφορήσει μία νέα έκδοση του παιχνιδιού που θα έδινε ακόμη μεγαλύτερη ώθηση στα αντίστοιχα charts.

Ετσι, κυκλοφόρησε το Myst Masterpiece Edition. Από την αρχή πρέπει να τονίσουμε ότι το παιχνίδι όσον αφορά στη δράση και τους γρίφους του παραμένει το ίδιο. Τι έχει αλλάξει, λοιπόν; Επανασχεδιάστηκαν τα γραφικά του σε 24-bit χρώμα. Η διαφορά για όποιον έχει δει και παίξει το πρωτότυπο είναι σημαντική. Επίσης, ξανάγραψαν σημαντικό μέρος της μουσικής του έτσι ώστε να είναι πιο πλούσια τόσο σε ambient ήχους όσο και στα background ακούσματα. Επιπλέον το παιχνίδι εγκαθίσταται πολύ εύκολα και λειτουργεί με άνεση στα Windows 95/98, δηλαδή δεν παρουσιάζει κανένα από τα προβλήματα του αρχικού Myst. Τέλος, έχουν προστεθεί δύο στοιχεία που βοηθούν σημαντικά το νέο χρήστη και που έλειπαν από την πρωτότυπη έκδοση. Το πρώτο από αυτά αφορά σε ένα on-line σύστημα hints που περιέχει το παιχνίδι, το οποίο παρέχεται σε τρία διαφορετικά επίπεδα ώστε να παίρνεις όποιο επίπεδο πληροφορίας θέλεις, πρώτα το πιο γενικό και μετά το τελείως συγκεκριμένο.





Το μενού με τα τρία επίπεδα των hints που περιέχει το παιχνίδι.

Επίσης, υπάρχουν οι γενικές κατευθύνσεις που πρέπει να ακολουθήσεις για να τελειώσεις το παιχνίδι. Πέρα από τα hints όμως υπάρχει και ένα σύστημα χαρτών, το οποίο παρουσιάζει αναλυτικά κάθε μέρος - τοποθεσία όπου βρίσκεσαι. Οι χάρτες αυτοί είναι εξαιρετικά χρήσιμοι, μια και ξεκαθαρίζουν όλα τα σημεία δράσης κάθε περιοχής.

Τα δύο πιο δυνατά σημεία του Myst παραμένουν -κατά τη γνώμη μου- το εκπληκτικό σενάριο, δημιούργημα εξαιρετικής φαντασίας, από τους αρτιότερους science fiction κόσμους που έχω δει ποτέ, και η εξαιρετικά σχεδιασμένη δράση του. Μεγαλύτερη αδυναμία του εξακολουθεί να είναι ο χειρισμός του και ειδικότερα το γεγονός ότι πάρα πολλές φορές δεν είναι καθαρό το πού μπορείς να πας, αλλά και το πώς πρέπει να χειριστείς κάτι.

Πάνω απ' όλα περιέχει έναν γρίφο που ακόμη και τώρα δεν μπορώ να λύσω, όσο και αν ξέρω τη λύση του! Εννοώ το μουσικό παζλ που υπάρχει στο διαστημόπλοιο, σύμφωνα με το οποίο πρέ-



πει να μετακινήσεις τους διακόπτες ανάλογα με τις νότες που παίζεις/ακούς στο πιάνο και με τη σειρά των πλήκτρων που βρίσκεις σε ένα βιβλίο στη βιβλιοθήκη. Ακόμη δε χειρότερα, η λύση του είναι σχεδόν τυφλοσούρτης, δηλαδή πρέπει να ανεβάσεις τον πρώτο διακόπτη 7 θέσεις (με την αρχική είναι 8 νότες συνολικά), τον δεύτερο 19 (20 συνολικά), τον τρίτο 22 (23 συνολικά), τον τέταρτο 12 (13 συνολικά) και τον πέμπτο 5 (6 συνολικά). Ε, απλά δεν το κατάφερα ποτέ! Οταν πρωτόπαιξα το παιχνίδι, το συγκεκριμένο σημείο πέρασε ο φίλος Γιάννης Πατρίκος, μια και διαθέτει, σε αντίθεση με μένα, μουσικό αυτί. Αλλά και τώρα που το ξανάπαιξα στάθηκε αδύνατο να λύσω αυτό το γρίφο. Δεν λειτούργησε ούτε το στοιχειώδες: να "κυλήσω" προς τα πάνω τους διακόπτες σπρώχνοντας το ποντίκι, μια και έτσι πολλές φορές "πηδούσα" δύο δύο τις νότες. Δηλαδή πρέπει να ξαναφωνάξω τον Γιάννη να μου περάσει το συγκεκριμένο σημείο, γιατί είναι κρίμα.

Το Myst απευθύνεται σε όλους όσοι έλκονται από τους φανταστικούς κόσμους, το σενάριο, την πλοκή τα γραφικά και τη μουσική ενός παιχνιδιού - δηλαδή όλα εκτός από την καθαρά action



δράση. Πρώτα απ' όλα, όμως, απευθύνεται σε όσους έλκονται από το αισθητικά ωραίο, στο βαθμό που η έννοια αυτή έχει ή διεκδικεί μία αντικειμενικότητα. Το τονίζω αυτό, γιατί ακόμη και οι εχθροί του, οι οποίοι μιλούν για το παράδοξο, την "ανωμαλία" στο χώρο των computer games κυρίως όσον αφορά στις απίστευτες πωλήσεις του, του αναγνωρίζουν τη μοναδική μαγεία.

Κινείσαι σε έναν κόσμο όπου δεν υπάρχει σχεδόν κανένας, στο 99% του παιχνιδιού θα είσαι τελείως μόνος και όμως η αίσθηση της παρουσίας των άλλων είναι έντονη. Η μοναξιά αυτή κατακρίθηκε από πολλούς, για μένα ωστόσο ήταν από την αρχή ένα από τα πιο δυνατά σημεία του παιχνιδιού. Οι γρίφοι του, ή καλύτερα τα παζλ του, είναι εκτός από πρωτότυπα και πολύ ευφυή, αντλούν δε τη δύναμή τους από την εξαιρετικά έξυπνα σχεδιασμένη δράση



του. Η μοναδικά σχεδιασμένη αυτή δράση είναι το σήμα κατατεθέν των Myst και Riven.

Δεν πρόκειται ποτέ να ξεχάσω έναν



Τα βιβλία μέσω των οποίων κυριολεκτικά μεταφέρεσαι σε άλλους κόσμους.

γλύπτη, γνωστό ενός φίλου μου, ο οποίος όταν πρωτοείδε το παιχνίδι κόλλησε μαζί του και το έπαιζε από το πρωί ως το βράδυ για μέρες ολόκληρες. Είχε δε τόσο πολύ μαγευτεί από αυτό, που τελικά δεν μπόρεσε να παραδώσει έγκαιρα τα έργα για μία έκθεση όπου θα συμμετείχε!

Αυτή ακριβώς είναι και η δύναμη - μαγεία του Myst. Για μένα το Myst μαζί με το Riven παραμένουν τα καλύτερα adventure games, ή puzzles-adventures αν θέλετε, που έχω παίξει ποτέ. Αυτό τα λέει όλα.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	96
ΣΕΝΑΡΙΟ	100
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80

99



Ενα παιχνίδι που γράφει ακόμη ιστορία και μάλιστα με πολλαπλούς τρόπους. Είναι το computer game με τις περισσότερες πωλήσεις στον κόσμο, αυτό που δημιούργησε ένα νέο είδος παιχνιδιών, τα Myst-clones, και παραμένει σημείο αναφοράς για τον μαγευτικό κόσμο που περιέχει, τα φανταστικά γραφικά του, την τρομερή ambient μουσική του και το έξυπνο και πρωτότυπο σενάριό του. Είναι ο Βασιλιάς των computer games!

Με δυο λόγια...

Από αυτή τη στήλη οι συντάκτες μας θα σας ενημερώνουν κάθε μήνα για όσα παιχνίδια πέρασαν από τα χέρια τους (και βέβαια... από τον υπολογιστή τους), αλλά δεν έκριναν σκόπιμο να τα περιγράψουν σε αναλυτικά reviews.

PANDORA'S BOX

REVIEWER	ΝΑΣΟΣ ΜΠΕΛΛΟΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	94%

Αν έχετε μάθει από το σχολείο ότι το κουτί της Πανδώρας πρέπει να μένει κλειστό γιατί περιέχει τα μύρια κακά του κόσμου, ξεχάστε το. Η Microsoft έρχεται να σας πείσει ότι το κουτί αυτό πρέπει να το ανοίξετε, ώστε να βγάλετε το CD από μέσα και να απολαύσετε αμέτρητες ώρες επίλυσης (ή καλύτερα συναρμολόγησης) γρίφων-παζλ, σε ένα παιχνίδι που ομολογουμένως κρίνεται ως ένα από τα κορυφαία στο είδος του.



Πρόκειται για μια σειρά από εικόνες οι οποίες πρέπει να συναρμολογηθούν με διάφορους τρόπους (αφού διάφοροι είναι και οι τρόποι που "διαμελίστηκαν"), όλες σε σχέση με την ιστορία του κουτιού της Πανδώρας. Η περίεργη Πανδώρα άνοιξε το πλουμιστό κουτί που της είχαν χαρίσει και από μέσα βγήκαν 7 Tricksters που έσπειραν τον πανικό, τη σήψη και την καταστροφή σε όλα τα πλάτη και τα μήκη του κόσμου. Εσείς θα πρέπει να ανακαλύψετε τα κομμάτια του κουτιού που έκρυψαν για να μπορέσετε έτσι να τους περιορίσετε και να τους κλειδώσετε και πάλι στην τετράγωνη φυλακή τους. Πώς; Ταξιδεύοντας από πόλη σε πόλη και συναρμολογώντας εικόνες (δύο ή και τριών διαστάσεων) και φωτογραφίες σχετικές με κάθε περιοχή. Σε κάθε πόλη αντιστοιχούν 8 παζλ - με επίπεδο δυσκολίας (αριθμό κομματιών δηλαδή) σταδιακά αυξανόμενο όσο προχωράει το παιχνίδι, - ένα από τα οποία κρύβει και το κομμάτι που ζητάτε (μπορεί να αρκεί μία επιτυχημένη προσπάθεια, αν είστε τυχερός, χωρίς να χρειαστεί να λύσετε τα άλλα). Επίσης, υπάρχει ένας μπαλαντέρ (ένας συνήθως σε κάθε πόλη) που σας επιτρέπει να λύσετε ένα δύσκολο παζλ αυτόματα καθώς και ένας ακόμη (hint) που λειτουργεί ως βοήθεια για το εκάστοτε παζλ.



Μπορεί να μοιάζουν ιδιαίτερα ενδιαφέροντα όλα αυτά (έχετε πάντα υπόψη ότι πρόκειται για παιχνίδι με εικόνες-παζλ και τίποτα παραπάνω), όμως εκείνο που κατά την άποψη του γράφοντος δίνει ένα μοναδικό χρώμα στον τίτλο είναι τα θέματα των εικόνων: καλλιτεχνικές φωτογραφίες των αξιοθέατων (ή μη) της πόλης, γνωστοί ή όχι τόσο γνωστοί πίνακες ζωγραφικής, όλα σε σχέση πάντα με την πόλη στην οποία βρίσκεστε (αφού ολοκληρώσετε, μάλιστα, μαθαίνετε και το όνομα του καλλιτέχνη, του έργου καθώς και την εποχή στην οποία ανήκει). Γενικά κρίνεται ως ένα ποιοτικό αλλά και ιδιαίτερα εθιστικό παιχνίδι, που προτείνεται για τις "κενές" ώρες της ημέρας, μια και τα σύγχρονα παιχνίδια στον υπολογιστή σας δύσκολα αφήνουν χώρο και χρόνο για παζλ...

Σημείωση: Για άλλη μία φορά αναφέρουμε ότι η στήλη που διαβάζετε δεν αφορά μόνο σε μη εμπορικούς ή παρακατιανούς τίτλους, αλλά και σε "underground παραγωγές".

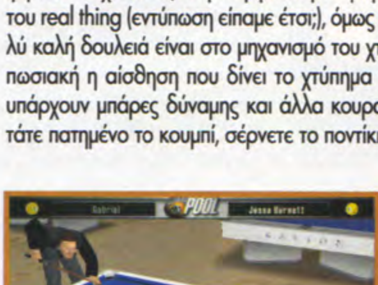
EXPERT POOL

REVIEWER	ΝΑΣΟΣ ΜΠΕΛΛΟΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	87%

Αν υπάρχει κάποιο άθλημα που εξομοιώνεται σε ικανοποιητικό βαθμό στον υπολογιστή αυτό δεν είναι το μπιλιάρδο. Είναι πολύ δύσκολο να συγκριθεί ποτέ το πραγματικό μπιλιάρδο με εκείνο το παράξενο παιχνίδι με τις μπάλες και τους κανόνες του μπιλιάρδου που παίζεται στις οθόνες των υπολογιστών. Η αίσθηση κάθε χτυπήματος, τα "εργαλεία" και τα "εξαρτήματα", η ατμόσφαιρα και όλα αυτά που κάνουν το μπιλιάρδο ένα ξεχωριστό μέσο διασκέδασης δεν είναι δυνατό να περάσουν σε ένα παιχνίδι στον υπολογιστή. Κάπως έτσι σκέφτεται κάθε παίκτης μπιλιάρδου (ανεξαρτήτως επιπέδου) που βλέπει την έκδοσή του στον υπολογιστή και συνήθως προκαταβάλλεται αρνητικά για το παιχνίδι.



Οι εταιρίες πάντως επιμένουν (προφανώς το παιχνίδι που μοιάζει με το μπιλιάρδο αλλά δεν είναι ακριβώς μπιλιάρδο πουλάει), με τελευταία κυκλοφορία το Expert Pool της Psygnosis. Πρόκειται ίσως για την πιο επιτυχημένη προσπάθεια, αφού χαρακτηρίζεται από στοιχεία που το φέρνουν όσο πιο κοντά γίνεται στο πραγματικό παιχνίδι. Πρώτα από όλα, έχουν προστεθεί στοιχεία role playing, αφού μπορείτε να φτιάξετε έναν χαρακτήρα (και να τροποποιήσετε μάλιστα την εμφάνισή του όπως στο FIFA) και να αρχίσετε τις περιπλανήσεις σας σε όλα τα μέρη όπου παίζεται μπιλιάρδο, από τις σάλες του Las Vegas μέχρι και σε απλά μπαράκια. Οι αντίπαλοί σας θα είναι προκαθορισμένοι χαρακτήρες (198 συνολικά) με διαφορετικές επιδεξιότητες και μειονεκτήματα/πλεονεκτήματα. Η άποψη του παιχνιδιού (3D με εμφάνιση-κίνηση των παικτών) δίνει την εντύπωση του real thing (εντύπωση είπαμε έτσι;), όμως εκεί που φαίνεται ότι έχει γίνει πολύ καλή δουλειά είναι στο μηχανισμό του χτυπήματος της μπάλας: Είναι εντυπωσιακή η αίσθηση που δίνει το χτύπημα χειριζόμενοι το ποντίκι σας. Δεν υπάρχουν μπάρες δύναμης και άλλα κουραφέξαλα. Απλά σημαδεύετε, κρατάτε πατημένο το κουμπί, σέρνετε το ποντίκι προς τα πίσω και έπειτα προς τα εμπρός - η δύναμη της κίνησής σας αντικατοπτρίζεται τέλεια και στο τραπέζι του μπιλιάρδου (δεν ξέρω μόνο πόσο κοντά στην οθόνη βρίσκεται το ποντίκι σας και αν αυτή μπορεί να... σπάσει με αυτό).



Κάτι που αξίζει επίσης αναφοράς είναι η δυνατότητα επιλογής από έναν μεγάλο κατάλογο ειδών μπιλιάρ-

δου, από τα γνωστά 9μπαλο και γαλλικό, μέχρι το παντελώς άγνωστο (τουλάχιστον στον γράφοντα) Cutthroat (σιγά μην είναι και Pirates Gold). Τέλος, αν και η προσθήκη των πολυγώνων-χαρακτήρων συνεισφέρει σημαντικά στο gameplay και την αίσθηση που δίνει, αφαιρεί από την εκτίμηση προς το γραφικό του περιβάλλον (κοινώς, χαζά γραφικά πολύγωνα).

DRIVER

REVIEWER	ΝΑΣΟΣ ΜΠΕΛΛΟΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	84%

Ξεφεύγοντας από τα συνηθισμένα πρότυπα εξομοιωτών αγώνων αυτοκινήτων, το νέο παιχνίδι της Reflections έρχεται να προσθέσει μια νέα πτυχή στην ολοένα δυνατότερη σχέση μεταξύ PCs και αυτοκινήτων. Εκτός από τις εξαιρέσεις του "αυτοκινητοαρμαγεδδών" και της "μεγάλης κλοπής" (και ίσως κάποιων άλλων λιγότερο γνωστών), όλα τα υπόλοιπα racing games είχαν να κάνουν με υπάρχουσες διοργανώσεις αγώνων αυτοκινήτων, με πίστες-διαδρομές, με καρό σημαίες κ.ά. Στο Driver όμως δεν υπάρχει τίποτα τέτοιο. Σκοπός σας στο παιχνίδι είναι να διεισδύσετε στον υπόκοσμο και να ξεσκεπάσετε εγκληματίες και ο μόνος τρόπος για να τα καταφέρετε είναι, κατά τη Reflections, να γίνετε ο προσωπικός οδηγός τους.

Το παιχνίδι τοποθετείται κάπου στα 1970, οπότε καταλαβαίνετε ότι δεν έχετε να κάνετε με υπερσύγχρονα Viper και Impreza, αλλά με "παμπάλαια" αμερικανικά αυτοκίνητα του '70. Ξεκινάτε ως νεοσύλλεκτος οδηγός μιας συμμορίας στο Miami και θα φτάσετε (αν τα καταφέρετε) μέχρι τις συμμορίες του San Francisco, του Los Angeles και της πόλης της Νέας Υόρκης. Το περιεχόμενο της παρένθεσης μαρτυρά και το επίπεδο δυσκολίας του παιχνιδιού, το οποίο κατά τον γράφοντα (και αρκετούς τριγύρω του) κρίνεται αρκετά δύσκολο. Παραδείγματος χάριν, για να σας προσλάβουν στην αρχή του παιχνιδιού, θα πρέπει να πραγματοποιήσετε έναν αριθμό από μανούβρες και σλάλομ μέσα σε ένα γκαράζ, σε μικρό χρονικό διάστημα. Τις ικανότητες που χρειάζεστε για το πετύχετε ίσως τις αποκτήσετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και ύστερα από αρκετές ώρες παιξίματος (αφού οι καλοί μας φίλοι από το Internet μας έδωσαν και ένα cheat που δίνει "multipass" για τις εν λόγω εξετάσεις), όμως στην αρχή του παιχνιδιού αποθαρρύνεται αρκετά ο χρήστης. Από κει και πέρα, το επίπεδο δυσκολίας ως προς το χρονικό όριο μειώνεται αισθητά (δεν παύει όμως να σας κοιτάει από ψηλά) και αυξάνεται ανάλογα με την πρόοδο του παιχνιδιού.

Ως παιχνίδι το Driver κρίνεται αρκετά διασκεδαστικό, αφού θα πρέπει να τρέχετε για να παραλάβετε συμμορίες, σημαίνοντα πρόσωπα του υπόκοσμου και άλλα τέτοια όμορφα, ενώ τα "εκατό" θα σας κυνηγάνε με σκοπό να καταστρέψουν το αυτοκίνητό σας (η ερμηνεία του Driver για τη λέξη σύλληψη). Τα περιπολικά μάλιστα είναι όλα βγαλμένα από ταινίες του Hollywood, αφού οδηγούν ακόμη πιο επικίνδυνα και από εσάς (εννοείται ότι θα είστε "χάρος"), περνώντας στο αντίθετο ρεύμα όποτε θέλουν, τρακάροντας τα αθώα ουδέτερα αυτοκίνητα και προκαλώντας τον πανικό, μόνο και μόνο για να σταματήσουν ένα ύποπτο (λέμε τώρα) αυτοκίνητο. Είναι αρκετά διασκεδαστικός τίτλος που όμως χαρακτηρίζεται από δύο σημαντικά μειονεκτήματα: Εκτός από το πρόβλημα στον προσανατολισμό (θα πρέπει να κάνετε pause ενώ οδηγείτε για να βλέπετε το χάρτη και τον προορισμό σας κάθε φορά), κρίνεται μάλλον χαζός ο τρόπος άφιξης στον προορισμό σας, αφού πρόκειται για ένα ακριβές σημείο στο δρόμο. Αν δεν σταματήσετε ακριβώς πάνω σε αυτό, τότε δεν ολοκληρώνεται η αποστολή. Αν πάλι έχετε ένα "συγκρουόμενο" περιπολικό να σας "εμποδίζει" να σταματήσετε ακριβώς στη σωστή θέση, τότε μάλλον θα κάνετε restart.





SINISTAR UNLEASHED

REVIEWER	ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΣΕΛΛΟΥΝΤΟΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	83%

Το Sinistar Unleashed είναι ένα καθαρό 3D shooter game, δημιούργημα της THQ σε συνεργασία με την GAMEFX Technology. Το σενάριό του είναι κλασικό: Εξωγήινες δυνάμεις είναι έτοιμες να φτιάξουν το τέλειο βιολογικό-μηχανικό όπλο, τον Sinistar. Μόλις αυτός ετοιμαστεί, θα τον εξαπολύσουν ενάντια στη Γη για να την καταστρέψουν. Ποιος θα το σταματήσει; Εσείς, φυσικά, που ελέγχετε τον καλύτερο πιλότο της Γης μέσα σε ένα super εξελιγμένο διαστημόπλοιο ειδικά φτιαγμένο για να αντιμετωπίσει τον Sinistar και τις δυνάμεις του. Το βάθος του σεναρίου με εκπλήσσει...

Σε κάθε πίστα έχετε κάποιον χρόνο στη διάθεσή σας προτού εξαπολυθεί ο Sinistar εναντίον σας. Εσείς πρέπει να καταφέρετε να καθυστερήσετε όσο πιο πολλή ώρα γίνεται τον ερχομό του, σκοτώνοντας τους υπηκόους του, οι οποίοι μοιάζουν με γιγάντια εξωγήινα σκαθάρια που μαζεύουν κρυστάλλους για να ενεργοποιήσουν την πύλη μέσω της οποίας θα φτάσει αυτός εδώ. Ακόμα, μπορείτε να καθυστερήσετε τον ερχομό του καταστρέφοντας τους κρυστάλλους που αυτοί μαζεύουν και χρησιμοποιώντας πάνω τους τις Sinibombs. Καθώς σκοτώνετε εχθρούς κερδίζετε νέα όπλα, ασπίδες και bonuses, τα οποία μπορούν να σας χρησιμέψουν στη μάχη σας ενάντια στον Sinistar. Τα περισσότερα από αυτά παίρνουν ενέργεια μέσα από ειδικούς κρυστάλλους που μπορείτε να βρείτε μέσα σε αστεροειδείς όταν τους καταστρέψετε. Οσο περισσότερους κρυστάλλους μαζέψετε τόσο περισσότερα πυρομαχικά θα έχετε.



Γενικά τα objectives του παιχνιδιού φαίνεται να μην αλλάζουν καθόλου στις 24 πίστες του, ωστόσο δεν περιμέναμε περισσότερα. Αλλωστε δεν είναι αυτός ο σκοπός ενός 3D shooter. Σκοπός του είναι η ψυχαγωγία του χρήστη, χωρίς να χρειαστεί να κουράσει ιδιαίτερα το μυαλό του, αλλά και το gameplay, το οποίο πρέπει να είναι πρόκληση για τα αντανακλαστικά του παίκτη, να διαθέτει υψηλό AI στους εχθρούς του και ο βαθμός δυσκολίας να αυξάνεται συνεχώς. Μπορούμε να πούμε ότι όλα αυτά το Sinistar τα διαθέτει στο maximum. Αυτό σε συνδυασμό με τα πολύ καλά γραφικά του (τα καλύτερα που έχω δει σε παιχνίδι του είδους - 3D shooter, όχι Doom-clone) και τον μέτριο προς ανώτερο ήχο του, το κάνουν ένα από τα καλύτερα, αν όχι το καλύτερο, 3D shooter της εποχής μας. Οσους σας τραβάει αυτό το είδος παιχνιδιού, τρέξτε να το αγοράσετε και θα με θυμηθείτε. PC

HINTS & TIPS

Καλώς ήλθατε στο Βασίλειό μου. Και αυτό το μήνα έχω αρκετά και ενδιαφέροντα κολπάκια για τα αγαπημένα σας παιχνίδια. Με μεγάλη μου ευχαρίστηση διαπίστωσα ότι η προτροπή μου στο προηγούμενο τεύχος εισακούστηκε, και έτσι τα τηλεφωνήματα για hints'n'tips στον έρημο συντάκτη μειώθηκαν αισθητά. Μπράβο σας, και εις ανώτερα! Μην ξεχνάτε, λοιπόν, πως τα cheats είναι η έσχατη λύση για τα προβλήματα που πιθανόν να συναντήσουμε σε κάποιο παιχνίδι και όχι η πρωταρχική. Αν κάποιος από εσάς σκοπεύει με το που θα πάρει ένα παιχνίδι να αρχίσει να "κλέβει" (γιατί στην ουσία τα cheats αυτή τη δουλειά κάνουν), καλύτερα να το αφήσει και να πάρει να δει καμιά ταινία. Πιο πολύ ενδιαφέρον θα έχει. Τέλος πάντων, ας περάσουμε σιγά σιγά στο θέμα μας.

Από τον Nosferatu (σκέτο)

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3: ARMAGEDDON'S BLADE

Η "λεπίδα του Αρμαγεδδώνος" είναι το expansion pack του πολύ καλού αυτού παιχνιδιού στρατηγικής, που έχει αποκτήσει αρκετούς οπαδούς. Αν λοιπόν νομίζετε πως χρειάζεστε βοήθεια, ενώ παίζετε πατήστε το TAB και κατόπιν δώστε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς:



Nwccoruscant: Αναβαθμίζει όλα τα κτίρια.

Nwcdarthmaul: Προσθέτει 10 black knights σε κάθε κενό slot.

Nwcmidichlorians: Ο ήρωας αποκτάει όλα τα spells και 999 mana.

Nwcquigon: Ο ήρωας κερδίζει ένα επίπεδο.



Nwcpodracer: Δίδει απεριόριστα movement points.

Nwcpadme: Προσθέτει 5 Archangels σε κάθε κενό slot.





Nwcprophecy: Αποκαλύπτει την τοποθεσία όπου βρίσκεται το grail.

Nwcr2d2: Δίνει όλες τις πολεμικές μηχανές.

Nwcrevealourselves: Αποκαλύπτει όλο το χάρτη του παιχνιδιού.

Nwcwatto: Προσθέτει 100k gold.

CHAMPIONSHIP MANAGER 3

Να και μερικά κολπάκια για το καλύτερο παιχνίδι management που έγινε ποτέ (μέχρι το επόμενο φυσικά).

- **Μεγάλοι παίκτες:** Αν σας δοθεί η ευκαιρία αποκτήστε κάποιον (ή ακόμα καλύτερα κάποιους) από τους ακόλουθους παίκτες, καθώς ύστερα από λίγο καιρό γίνονται οι καλύτεροι του κόσμου (στο παιχνίδι εννοείται):

  * Vance Warner
  * David Woozley
  * Malcom Christie
  * Carl Laurie
  * Peter Prospar
  * Jamie Shore
  * Daniel Montenegro
  * Martin Palermo
  * Leyder Preciado
  * Bosco Bizzarri
  * Federico Lazzeri
  * Gerard
  * Pablo Aimar
  * Cesaero Victorino
  * Caba Samura
  * John Curtis





- **Κόλπο για περισσότερα γκολ:** Απλώς δώστε εντολή στον επιθετικό σας να μαρκάρει τον αντίπαλο τερματοφύλακα. Είναι μια αρκετά αποτελεσματική μέθοδος και θα βοηθήσει τον επιθετικό σας να σκοράρει περισσότερα γκολ.



- **Απεριόριστα χρήματα:** Εάν θέλετε να έχετε απεριόριστες πηγές εσόδων, τότε δώστε το όνομα JIMMY RULES.
- **Αποκτήστε παίκτες χωρίς λεφτά:** Για να το πετύχετε αυτό, πηγαίνετε στον παίκτη που σας ενδιαφέρει και κάνετε στην ομάδα του μια προσφορά ίση με το διπλάσιο της πραγματικής του αξίας. Η ομάδα του, όπως είναι φυσικό, θα δεχτεί αμέσως (όχι χαζοί είναι). Εν συνεχεία, ξαναπηγαίνετε στον ίδιο παίκτη και επιλέξτε "adjust offer". Κατεβάστε την προσφορά σας στο free και πατήστε cancel. Αυτό ήταν!

Υπάρχει ακόμη ένας τρόπος για να επιτύχετε το παραπάνω: Μόλις βρείτε τον παίκτη που θέλετε, κάνετε add manager και επιλέξτε μια ομάδα με καλό (δυνατό) ταμείο (συ-



νήθως μία από τις γνωστές ομάδες). Στη συνέχεια κάνετέ του μια μηδαμινή προσφορά (με την ομάδα σας). Μετά με τη δεύτερη ομάδα που επιλέξατε κάνετε μια προσφορά ίση με το ποσό που θέλει η ομάδα του. Αφού γίνει η προσφορά, πηγαίνετε και κάνετε "adjust offer". Κοντά στην επάνω αριστερή γωνία της οθόνης θα είναι ένα μικρό βελάκι, το οποίο εάν "κλικάρετε" θα δείτε το όνομα της αρχικής ομάδας σας. Ξανακάνετε κλικ και ως εκ θαύματος έχετε τη δυνατότητα να δεχτείτε ή όχι την πρόταση που έχετε κάνει με την αρχική σας ομάδα. Μην ξεχάσετε όμως να ακυρώσετε την προσφορά της δεύτερης ομάδας.

EXPENDABLE

Ενα παιχνίδι δράσης με μπόλικες εκρήξεις και εντυπωσιακά εφέ είναι πάντα ένας εύκολος στόχος για cheats. Για να αποκτήσετε έξτρα πλεονεκτήματα γράψτε pod και πατήστε το " - " από το αριθμητικό πληκτρολόγιο για να ενεργοποιήσε-



τε το cheat mode. Στη συνέχεια δώστε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς, συνοδευόμενους από το παραπάνω πλήκτρο, προκειμένου να ενεργοποιήσετε το αντίστοιχο cheat.

- **Albertfrog:** Grenade powerup.
- **Babapapa:** Επιπλέον credits.





- **Bing:** Απενεργοποιεί το cheat mode.
- **Bucketofchicken:** Επίβλεψη των νώτων σας.
- **Crystaltips:** Επιπλέον ζωή.
- **Mrbenn:** Πέρασμα του τρέχοντος επιπέδου.
- **Zippy:** Απεριόριστη υγεία (Health).

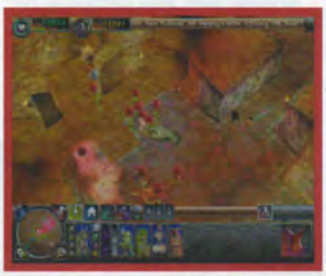
Ακόμη μπορείτε να ξεκινήσετε το παιχνίδι σε διαφορετικά modes δίνοντας μέσω DOS prompt μία από τις ακόλουθες παραμέτρους:

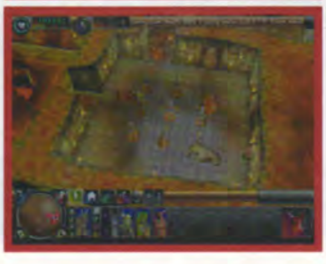
-mumford: Hodsodkins mode
-whostayedlate: Rockhard mode
-whostayedlateagain: EasterEgg mode

π.χ.: c:\epend\go.exe -mumford

DUNGEON KEEPER 2

Η συνέχεια ενός από τα καλύτερα παιχνίδια στρατηγικής δεν θα μπορούσε να λείψει από τη στήλη μας. Για να ενεργοποιήσετε τα εδώ cheats πρέπει να πατήσετε Ctrl + Alt + C ενώ παίζετε και μετά να δώσετε ένα από τα ακόλουθα:









Do not fear the reaper: Πέρασμα στο επόμενο επίπεδο.

Feel the power: Ολα τα monster skills πηγαίνουν στο 10.

Fit the best: Πρόσβαση σε όλα τα δωμάτια και τις παγίδες.

Ha ha thisway ha ha thatway: 100.000 επιπλέον mana.

I believe its magic: Ολη η μαγεία διαθέσιμη.

Now the rain has gone: Πλήρης χάρτης.

Show me the money: Επιπλέον χρήματα.

This is my chuch: Πρόσβαση σε όλα τα δωμάτια.

AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS

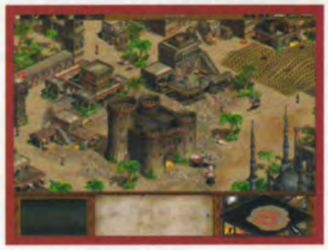
Η ακόμα καλύτερη συνέχεια ενός ήδη πολύ καλού παιχνιδιού από τη Microsoft (ναι, συμβαίνουν και αυτά!), όπου καλείστε και πάλι να αναπτύξετε τον πολιτισμό σας και να τον επιβάλετε στους υπόλοιπους, ξεκινώντας πλέον το ταξίδι σας στο χρόνο περίπου το Μεσαίωνα. Ξέρω ότι είχαν δημοσιευτεί κω-





δικοί του και σε προηγούμενο τεύχος, αλλά είναι πολύ πιθανό να μη λειτουργούν σωστά καθώς είχαν βγει πριν από την κυκλοφορία του παιχνιδιού. Τώρα λοιπόν που το παιχνίδι -επιτέλους!- κυκλοφόρησε, ιδού οι κωδικοί του (απλώς πληκτρολογήστε τους ενώ παίζετε):

- **AEGIS:** Αμεση κατασκευή κτιρίου.
- **BLACK DEATH:** Εξολοθρεύει όλους του εχθρούς σας.
- **CHEESE STEAK JIMMY'S:** Προσθέτει 1.000 food.
- **HOW DO YOU TURN THIS ON:** Δίνει ένα "cobra" αυτοκίνητο.
- **I R WINNER:** Αμεση νίκη (και



χάσιμο του ενδιαφέροντος για το παιχνίδι)

- **LUMBERJACK:** Προσθέτει 1.000 wood.
- **MARCO:** Αποκαλύπτει όλο το χάρτη.
- **NATURAL WONDERS:** Ελέγξτε τη φύση!
- **POLO:** Διώχνει τις σκιές.
- **RESIGN:** Νικηθείτε μόνοι σας!
- **ROBIN HOOD:** 1.000 gold επιπλέον.
- **ROCK ON:** 1.000 stone επιπλέον.
- **TORPEDOx:** Σκοτώνει τόσους εχθρούς όσους και ο αριθμός που θα βάλετε στη θέση του x (αν δηλαδή γράψετε TORPEDO10, θα σκοτώσετε 10 εχθρούς).
- **TO SMITHEREENS:** Σας δίνει έναν saboteur.
- **WIMPYWIMPYWIMPY:** Αυτοκαταστραφείτε (μόνο για πολύ

μαζόχες).

Επιπλέον μπορείτε να ενεργοποιήσετε αρκετά cheats, που χρησιμεύουν στην τροποποίηση των settings του παιχνιδιού, με τη χρήση των command lines parameters (όπως και παραπάνω, στο Dungeon Keeper 2). Δώστε λοιπόν κάτι από τα ακόλουθα:

- **800:** Ανάλυση οθόνης 800x 600 pixels.
- **1024:** Ανάλυση οθόνης 1.024x 768 pixels.
- **1280:** Ανάλυση οθόνης 1.280x 1.024 pixels.
- **Autompsave:** Αυτόματη αποθήκευση του παιχνιδιού ανά 5 λεπτά.
- **Msync:** Διορθώνει ένα πρόβλημα που μπορεί να προκαλέσει τη μη ανταπόκριση του συστήματος, εξαιτίας κάποιων configurations της SoundBlaster.
- **NoMusic:** Απενεργοποιεί τη μουσική επένδυση.
- **NormalMouse:** Αντικαθιστά τον τροποποιημένο pointer του ποντικιού με τον standard.
- **NoSound:** Απενεργοποιεί όλους τους ήχους, εκτός από αυτούς που ακούγονται στα cinematics.
- **NoStartup:** Απευθείας πέρασμα στο παιχνίδι χωρίς τα cinematics.
- **NoTerrainSound:** Απενεργοποιεί όλους τους terrain sounds.

BRAVEHEART

Αν σας άρεσε η ταινία, τότε θα πρέπει να ασχοληθείτε με το εν λόγω παιχνίδι. Αν ασχοληθείτε, πιθανόν να χρειαστείτε βοήθεια, την οποία θα βρείτε, φυσικά, σε αυτήν εδώ τη στήλη. Ενώ λοιπόν είστε σε 3D mode, πατήστε το πλήκτρο "Delete" (για να στέλνετε μηνύματα) και δώστε τους ακόλουθους κωδικούς:





- **bannockburn:** Σκοτώνει όλους τους εχθρούς σας.
- **bastille day:** Παραβιάζονται όλοι οι τοίχοι.
- **bucks fizz:** Αποσύρονται όλα τα στρατεύματα.
- **dressden:** Βάζει φωτιά σε όλα τα κτίρια.
- **haemorrhage:** Απενεργοποιεί το blood option.
- **killcam:** Σκοτώστε τον cameraman.
- **sesquipidilian:** Ενεργοποιεί τα AI cheats.
- **steve reeves:** "Σκληραίνει" όλους τους στρατιώτες.



- **the five hundred:** Σκοτώστε τους δικούς σας στρατιώτες.

ARMY MEN: TOYS IN SPACE

Ενα παιχνίδι στρατηγικής διαφορετικό από τα άλλα και σίγουρα πολύ διασκεδαστικό. Ενώ λοιπόν παίζετε, πατήστε το πλήκτρο "Backspace" και πληκτρολογήστε "!Throw me a frickin bone here", ώστε να ενεργοποιήσετε το cheat mode. Τώρα πλέον μπορείτε να πατήσετε το ίδιο πλήκτρο και να δώσετε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς ούτως ώστε να έχετε το αντίστοιχο αποτέλεσμα:

- **captain scarlet:** God mode.
- **!full monty:** God mode συν μερικά επιπλέον αντικείμενα.



- **!stay frosty:** Ισχυροποιεί το λοχία.
- **!henry:** Δίνει 30 Insecticide Spray.
- **!harsh language:** Δίνει 20 fly Swatters.
- **!here's a lockpick:** Σας δίνει απεριόριστες βόμβες napalm.
- **!mib:** Δίνει στο λοχία ένα laser rifle.
- **!this one goes to eleven:** Δίνει 3 επιπλέον napalm χτυπήματα.
- **!scotty:** Σας δίνει 3 διαστημικούς στρατιώτες.
- **!hey stifler:** Σας δίνει απεριόριστη κόλλα.
- **!one time:** Δίνει 3 baseballs.
- **!spiny norman:** Δίνει 3 hammermines.
- **!let me down:** Ρίχνει την υγεία του λοχία κοντά στο 0 (κάνετέ το αν σας έχει ταράξει στο καψώνι!).
- **!pump me up:** Δίνει στο λοχία ένα Steriods Boost.
- **!roody-pooh:** Δίνει απεριόριστες εναέριες επιθέσεις.
- **!the meek:** Χάνετε στο τρέχον σενάριο.
- **!cut to the chase:** Κερδίζετε στο τρέχον σενάριο.
- **!halloween:** Αλλάζει τους εχθρούς σας σε zombies.
- **!time for bed:** Χάνετε στο τρέχον σενάριο.
- **!mona lisa:** Σας δίνει κάποιο τυχαίο αντικείμενο.
- **!florence:** Σας δίνει απεριόριστα medikits (σετ περίθαλψης τραυματιών).
- **!johnny ricco:** Σας δίνει 3 αλεξιπτωτιστές.
- **!peep show:** Σας δίνει 3 Recons.
- **!heavenly glory:** Σας δίνει 3 αεροπορικές επιθέσεις.
- **!yipee!!!:** Σας δίνει ένα Sniper Riffle.
- **!penny:** Σας δίνει απεριόριστα M80's.
- **!hey dante:** Απεριόριστο Aerosol.
- **!the sun:** Απεριόριστα μεγεθυντικά γυαλιά.
- **!whistle and flute:** Δίνει στο





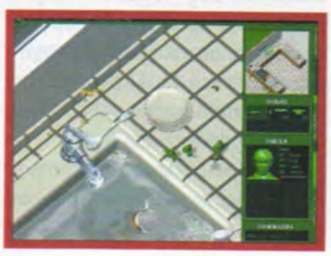


λογία ένα Flak-Jacket.

- **!I woke up this morning:** Δίνει 9 μπλε μεταμφιέσεις.
- **!no sunblock:** Δίνει 9 καφέ μεταμφιέσεις.
- **!incognito:** Δίνει 9 γκρι μεταμφιέσεις.
- **!I got two words for ya...:** Σας δίνει έναν ναρκαλιευτή.
- **!haunt haunt haunt!:** Σας δίνει 10 εκρηκτικά.
- **!sprinkles:** Σας δίνει 30 νάρκες.
- **!I like to keep his handy:** Σας δίνει απεριόριστα bazooka.
- **!patty melt:** Σας δίνει απεριόριστο φλογοβόλο.



- **!you want some:** Σας δίνει άπειρες χειροβομβίδες.
- **!disco inferno:** Μετατρέπει το λοχία σε ανθρώπινο πυρσό (χωρίς να του προκαλέσει κακό).
- **!disco is dead:** Σβήνει την παραπάνω φωτιά.
- **!no one expects:** Προκαλεί μια ορδή εχθρικών στρατιωτών.
- **!it's dark:** Κρύβει όλους τους εχθρούς σας στο μίνι-χάρτη.
- **!door:** Τηλεμεταφέρει το λοχία στην τοποθεσία που είναι ο cursor.



ΤΑ HINTS & TIPS ΤΟΥ 1999

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΤΕΥΧΟΣ
ABE'S ODYSSEY	103
AGE OF EMPIRES 2	108
ALIENS Vs PREDATOR	108
ALPHA CENTAURI	104,105
ANNO 1602	110
ARMY MEN	103
BALDUR'S GATE	103,104
BALDUR'S GATE - TALES OF THE SWORD COAST	109
BLADE RUNNER	103
BLOOD 2	103,104
CAESAR 3	103
CARMAGEDDON 2	103,105
CHAMPIONSHIP MANAGER 3	106,107
CIVILIZATION 2	106
CLOSE COMBAT III	110
COLIN McRAE RALLY	105
COMMANDOS: BTCOD	105,106,107
DARKSTONE	110
DEER HUNTER	102
DELTA FORCE	104
DRAKAN	109
DUNE 2000	103
FIFTH ELEMENT	102
FUTURE COP: LAPD	107,110
GRAND THEFT AUTO - LONDON 1969	109
GET MEDIEVAL	102
GRAND TOURING	105
HALF-LIFE	102
HERETIC II	102
HEROES OF MIGHT & MAGIC	102
HEROES OF MIGHT & MAGIC III	106
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	102
HIDDEN AND DANGEROUS (DEMO)	108
HIDDEN AND DANGEROUS (FULL VERS.)	109
IMPERIUM GALACTICA	106
JAGGED ALLIANCE 2	110
KING'S QUEST 8	107
MEN IN BLACK	104
MIDTOWN MADNESS	109
MIGHT & MAGIC VI	107
MIGHT & MAGIC VII	110
MOTO RACER	103
MYTH 2: SOULBRINGER	103,104,106
NBA LIVE 99	105
NEED FOR SPEED 3	108
NEED FOR SPEED 4	108
NHL '99	107

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΤΕΥΧΟΣ
NIGHTMARE CREATURES	104
NOCTRUNE	110
POPULUS: THE BEGINNING	102
POWERSLIDE	104
PREMIER MANAGER 99	109
RAGE OF MAGES	103,107
RAGE OF MAGES 2	109
RAILROAD TYCOON 2	103
RAINBOW SIX	102
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	110
REDLINE	106
REQUIEM	107
RESIDENT EVIL 2	105
RESIDENT EVIL 2 PLATINUM	106
RE-VOLT	110
ROLLERCOASTER TYCOON	107
S.C.A.R.S.	108
SETTLERS 3	106
SHOGO	104,105
SIMCITY 3000	103,104
SIN	102
SNOWMOBILE RACING	107
SOLDIERS AT WAR	105
SOUTH PARK	106
SPORT CARS GT	107
STARCRAFT	104
STARCRAFT: BROOD WAR	103
STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION	108
STAR WARS: THE PHANTOM MENACE	108
STAR WARS: EPISODE 1 RACER	108
SYSTEM SHOCK 2	109
TA KINGDOMS	109
TEST DRIVE 5	102
THIEF: THE DARK PROJECT	105
TOCA 2	106
TOMB RAIDER 3	103,105
TRESPASSER	102,105
TUROK 2	105
ULTIMATE SOCCER MANAGER 98	106
UNREAL	102
WAR OF THE WORLDS	104
WARGASM (DEMO)	103
WCW NITRO	106
WING COMMANDER: PROPHECY	107
WING COMMANDER: SECRET OPS	102
WWII FIGHTERS	108
WORMS ARMAGEDDON	107
X-WING ALLIANCE	107,110

TIBERIAN SUN
ΜΕΡΟΣ Α'

Μετά την παρουσίαση του γνωστού πλέον σε όλους C&C 2: Tiberian Sun στα προηγούμενα τεύχη, τόσο στο Single όσο και στο Multiplayer mode, δεν θα μπορούσαμε να μην αναφερθούμε εξίσου αναλυτικά στην περιγραφή των αποστολών που θα συναντήσετε στο παιχνίδι. Ξεκινάμε λοιπόν αυτό το μήνα με την περιγραφή της GDI Campaign.

Του Κώστα "Bandit" Σπυρόπουλου
bandit@cybergal.com



Secure The Region: Αυτή τη δύναμη από infantry θα πρέπει να παράγετε προκειμένου να μην αντιμετωπίσετε πρόβλημα.



Secure Crash Site: Μην καταστρέψετε το tech center στην 3η αποστολή. Απλώς στείλτε έναν μηχανικό να το καταλάβει.

Προτού παραθέσουμε τον οδηγό των αποστολών, καλό θα είναι να αναφέρουμε κάποια χρήσιμα updates που μπορείτε να εγκαταστήσετε στο σύστημά σας πριν να ξεκινήσετε το παιχνίδι, προκειμένου να εξασφαλίσετε καλύτερη απόδοση και ταχύτητα στον τομέα του gameplay. Καταρχήν, επιβάλλεται να εγκαταστήσετε το νέο patch που αναβαθμίζει την έκδοση του παιχνιδιού στην 1.13 και διορθώνει αρκετά από τα bugs του. Προσέξτε όμως το γεγονός ότι το artillery των NOD ουσιαστικά αποδυναμώνεται, ενώ και οι disc throwers της GDI πλέον ανατινάζονται (!) όταν πεθάνουν. Καλό θα ήταν επίσης να βάλετε το DirectX 7.0 στο σύστημά σας, καθώς σύμφωνα με τη Westwood η ταχύτητα του παιχνιδιού ανεβαίνει έως και 15% με τη νέα αυτή βιβλιοθήκη. Και τα δύο προαναφερόμενα updates μπορείτε να τα βρείτε στο συνοδευτικό CD του περιοδικού. Ας περάσουμε όμως στο "ζουμί" της υπόθεσης: Από το κυρίως menu επιλέξτε την GDI Campaign και φύγαμε....

MISSION 1: REINFORCE PHOENIX BASE

Πρόκειται για εξαιρετικά απλή αποστολή, στην οποία θα πρέπει να κατασκευάσετε τα refinery και barracks και να καταστρέψετε όλες τις NOD μονάδες που υπάρχουν στο χάρτη. Αρχικά μόλις φτάσουν οι ενισχύσεις, ξεκινήστε να κατασκευάζετε το refinery, ενώ ταυτόχρονα δημιουργήστε δύο ξεχωριστές ομάδες και κάνετέ τες assign σε shortcut keys (Ctrl + 1-9). Τοποθετήστε την πρώτη μπροστά από τη βάση σας για να καθαρίζει οτιδήποτε ενοχλητικό πλησιάζει, ενώ χρησιμοποιήστε τη δεύτερη για επιθετικές δραστηριότητες και κυρίως για να προστατεύετε το harvester από... αδέσποτες επιθέσεις! Μόλις ολοκληρωθεί το refinery, χτίστε το barracks, κατασκευάστε 20 light infantry και καθαρίστε με άνεση πλέον τις εναπομείνασες μονάδες της NOD.



MISSION 2: SECURE THE REGION

Κάνετε deploy το MCV σας κοντά στο tiberium και αρχίστε να κατασκευάζετε τα κτίρια με αυτή την προκαθορισμένη σειρά: power plant, refinery, barracks, war factory, 2ο power plant. Γενικά καλό θα είναι να αποφεύγετε να κάνετε deploy την construction yard σας κοντά σε tiberium καθώς μπορεί μεν με αυτή τη μέθοδο τα credits να έρχονται γρήγορα, πλην όμως δεν μπορείτε να τοποθετήσετε pavement πάνω από το tiberium καθώς τα subterranean APC των NOD πάντα παραμονεύουν για να κάνουν τη ζημιά (συνήθως με engineers που σας "κλέβουν" τα κτίρια), οπότε προσοχή! Στη συγκεκριμένη αποστολή βέβαια προτιμήσαμε αυτή τη λύση για τον απλούστατο λόγο ότι η NOD δεν διαθέτει subterranean units.

Συνεχίζοντας, φτιάξτε 2 component towers με vulcan cannon upgrade, έναν στα βόρεια και έναν

στα νότια της βάσης σας. Βάλτε τα Wolverines σε μία ομάδα, καθορίστε μια σειρά από waypoints γύρω από τη βάση και μετακινήστε τα στη διαδρομή που χαράξατε. Κατασκευάστε οπωσδήποτε 2ο harvester, για να μην έχετε χρηματικό πρόβλημα, και στο barracks ξεκινήστε την παραγωγή μιας μεικτής ομάδας από 15 disc throwers και 15 light infantry (καλό θα είναι να χρησιμοποιήσετε το Set Rally Point με Ctrl+Alt+right click για να μεταφέρετε γρήγορα το infantry σε έναν ανοιχτό χώρο). Επιλέξτε τη μεικτή ομάδα και κάνετέ την assign σε ένα shortcut, ενώ παράλληλα φτιάξτε και έναν engineer. Με τον engineer επισκευάστε τη γέφυρα στα δεξιά σας (και λίγο προς τη μέση), ενώ χρησιμοποιήστε το infantry για να καθαρίσετε την περιοχή από εχθρικές μονάδες και κυρίως από τα SAMs. Επειδή ενδέχεται να υποστείτε κάποιες μικρές απώλειες ενώ καθαρίζετε το χάρτη, κατασκευάστε μια δεύτερη μεικτή ομάδα όμοια με την αρχική για backup. Η βάση της NOD βρίσκεται στο βόρειο τμήμα του χάρτη με πενιχρές δυνάμεις για υποστήριξη, οπότε μόλις τη διαλύσετε, Mission Accomplished!

MISSION 3: SECURE CRASH SITE

Στο χάρτη όπου επιλέγετε τις missions, πριν να ξεκινήσετε, επιλέξτε την αποστολή που εμφανίζεται πιο δεξιά. Κατά τα γνωστά, κάνετε deploy το MCV και ακολουθήστε την εξής σειρά παραγωγής κτιρίων: power plant, refinery, barracks, radar, δεύτερο power plant, war factory. Σε αυτό το σημείο η NOD θα αρχίσει να σας παρενοχλεί με infantry (κυρίως rocket infantry), nod buggys καθώς και tick tanks. Τα τελευταία είναι λίγο επικίνδυνα αν δεν τα προσέξετε, οπότε έχετε τα μάτια ανοιχτά και τους Titans σε ετοιμότητα με κίνηση σε waypoints, ημικυκλικά, μπροστά από τη βάση. Συνεχίζοντας τις αμυντικές προετοιμασίες, κατασκευάστε 2 component towers με vulcan cannon upgrade

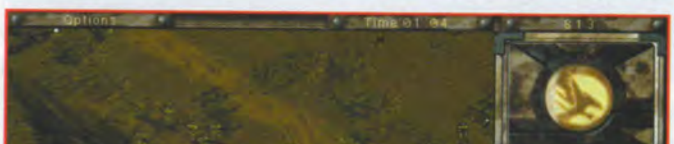


Secure Crash Site: Χρησιμοποιήστε Waypoints για να καθορίσετε τις περιπολίες των Titans στη βάση σας.

στο δεξί και αριστερό τμήμα της βάσης σας και βάλτε από έναν Titan κοντά τους (εκτός από αυτούς που έχετε στην περιπολία). Φτιάξτε επιπλέον 2-3 Wolverines και στείλτε τα να εξερευνήσουν την περιοχή. Ακριβώς προς τα βόρεια της βάσης σας υπάρχει ένα μικρό NOD outpost, ενώ το εξωγήινο διαστημόπλοιο βρίσκεται στο δεξιά του χάρτη και φρουρείται καλά από tick tanks και buggys.

Ξεκινήστε τη δημιουργία ενός στρατού από 10 Titans και 5 Wolverines. Επειδή όμως είναι βέβαιο ότι μέχρι να ολοκληρωθεί η κατασκευή αυτής της δύναμης οι επιθέσεις της NOD θα σας κοστίζουν σε Titans και ίσως σε Vulcans, μη διστάσετε να διακόψετε την παραγωγή του στρατού σας για να κάνετε repair τα vulcan cannons ή ακόμα και να κατασκευάσετε νέους Titans για την αμυντική σας περίμετρο προς αντικατάσταση των κατεστραμμένων. Αν πάλι σε κάποιο σημείο τα βρείτε ζόρικα από τις επιθέσεις, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και extra Titans από αυτούς που προορίζονταν για την κύρια δύναμη κρούσης σας. Το σίγουρο είναι πάντως ότι αργά ή γρήγορα θα ολοκληρώσετε την κατασκευή της επιθετικής ομάδας σας, οπότε κάνετε assign τους 10 Titans σε κάποιο shortcut και τα Wolverines σε ένα δεύτερο. Προχωρήστε βόρεια καταστρέφοντας buggys και tick tanks και με τους Titans διαλύστε τα laser που σας κλείνουν το δρόμο καθώς και την πύλη που υπάρχει στο ίδιο σημείο. Μπείτε στην εχθρική μίνι-βάση και καταστρέψτε τα πάντα χρησιμοποιώντας τους Titans εναντίον των tanks και γενικά των οχημάτων και τα Wolverines εναντίον του NOD infantry.

Παράλληλα, φτιάξτε μια νέα δύναμη παρόμοια με την πρώτη (10 Titans, 5 Wolverines), μετακινήστε τον αρχικό στρατό σας πάνω δεξιά και ανεβείτε τη γέφυρα σκοτώνοντας όποιον φέρει αντιρρήσεις στην προέλασή σας. Μετά τη γέφυρα, στα αριστερά σας βρίσκεται η κυρίως βάση της NOD, την οποία πρέπει να καταστρέψετε. Εν ανάγκη χρησιμοποιήστε τη δεύτερη δύναμη κρούσης αν τα βρείτε σκούρα με τα tanks. Προσοχή όμως: Μην καταστρέψετε το NOD Tech Center διότι θα δείτε το όχι και τόσο ωραίο μήνυμα "Mission Failed". Αντίθετα αιχμαλωτίστε το με έναν μηχανικό. Για να ολοκληρώσετε την αποστολή, μετακινήστε τις δύο ομάδες σας στα δεξιά του χάρτη (εκεί δηλαδή όπου βρίσκεται το εξωγήινο σκάφος) και διαλύστε τα tanks και τα κτίρια που το φυλάνε.



Defend Crash Site: Οταν το χρονόμετρο φτάσει στα 2 λεπτά, μετακινήστε το infantry σας δίπλα στο σκάφος. Προσέξτε στο κάτω μέρος τους μηχανικούς, οι οποίοι είναι έτοιμοι να επέμβουν για να επισκευάσουν το σκάφος όταν χρειαστεί.

MISSION 4: DEFEND CRASH SITE

Πρόκειται ομολογουμένως για δύσκολη αποστολή αν δεν προσέξετε τις κινήσεις σας. Σκοπός της να κρατήσετε τη θέση σας για 10 λεπτά, υπερασπιζόμενος το εξωγήινο σκάφος, μέχρι να φτάσουν οι ενισχύσεις. Παράλληλα θα πρέπει να αποκρούετε τις συνεχείς επιθέσεις της NOD που πραγματοποιούνται από διαφορε-



Destroy Radar Array: Σε αυτό το σημείο "ξεθάβονται" τα subterranean APC (άσχετα αν στην εικόνα τα έχουμε εξαφανίσει προ πολλού!!!).

τικά σημεία και πολλές φορές με τη χρήση subterranean units και να ανανεώνετε τις δυνάμεις σας σε infantry καθώς θα έχετε τρομερές απώλειες. Το ζήτημα είναι ότι το 90% της αποστολής το περνάτε μέσα σε Ion Storm (πρόκειται για ένα καιρικό φαινόμενο κατά τη διάρκεια του οποίου το radar και οι εναέριες μονάδες αχρηστεύονται), οπότε θα πρέπει να ελέγχετε συνεχώς την άμυνά σας δίχως να επαναπαύεστε. Μία απροσεξία μπορεί να σας στοιχίσει την αποστολή.

Ξεκινώντας, λοιπόν, μετακινήστε γρήγορα τους μηχανικούς στο κάτω μέρος του σκάφους. Κάνετέ τους assign σε shortcuts για να τους βρίσκετε εύκολα και θυμηθείτε να τους χρησιμοποιείτε όταν η ζημιά του σκάφους φτάνει στο κόκκινο. Προσοχή, όμως, έχετε μόνο 3 από αυτούς (μπορείτε να φτιάξετε και άλλους αλλά κάτι τέτοιο δεν σας συμφέρει καθώς κοστίζουν ακριβά και τα credits είναι πολύτιμα), οπότε η χρήση τους καλό θα είναι να γίνεται μόνο όταν είναι απολύτως απαραίτητο. Επιπλέον, αρχίστε την κατασκευή μεικτών ομάδων από disc throwers και light infantry, ενώ σε κάποια φάση φτιάξτε και 2 medics. Ενισχύστε κυρίως την άμυνα στα βόρεια της βάσης,



Destroy Radar Array: Για να σπάσετε την πύλη, χρησιμοποιήστε Titans με force fire. Κρατήστε τα Wolverines σε μια απόσταση ασφαλείας, καθώς θα σας χρειαστούν μετά.

ενώ τοποθετήστε οπωσδήποτε μια μεικτή ομάδα με light infantry, disc throwers και medic στο αριστερό τμήμα του σκάφους. Οταν ξεκινήσει το Ion Storm και αρχίζει να μετράει ο χρόνος, πουλήστε τα power plants και το radar (σας είναι πλέον άχρηστα, άρα εκμεταλλευτείτε τα credits που σας δίνουν από την πώλησή τους προτού τα καταστρέψει ο εχθρός). Η NOD θα αρχίσει να επιτίθεται αλύπητα από το βόρειο και νότιο τμήμα του χάρτη καθώς και στο αριστερό τμήμα του εξωγήινου σκάφους με subterranean APC.

Επιλέγετε γρήγορα το infantry σας και χρησιμοποιώντας το πλήκτρο G (Guard Area) προλάβετε τις εχθρικές μονάδες προτού φτάσουν σε εσάς. Μεγάλη προσοχή επίσης χρειάζονται τα vulcan cannons. Πάντα να τα ελέγχετε για ζημιές και να τα επισκευάζετε όποτε χρειάζεται. Επίσης, αν σε κάποιο σημείο υπάρχει κενό στην άμυνά σας και η NOD καταφέρει να το εκμεταλλευτεί για να περάσει στρατό ή να χτυπήσει το σκάφος, μεταφέρετε γρήγορα μια ομάδα από disc throwers και light infantry στο συγκεκριμένο σημείο και σκοτώστε το εχθρικό infantry. Οταν το χρονόμετρο δείξει ότι υπολείπονται 5 λεπτά για την άφιξη των ενισχύσεων, αρχίστε να μεταφέρετε infantry από το barracks στο δεξί μέρος του σκάφους, ώστε όσο είναι δυνατόν να μην προκαλούνται κενά. Στο τέλος του χρόνου το πιθανότερο είναι ότι οι μονάδες της NOD (κυρίως buggys και attack cycles) θα διασπάσουν την άμυνά σας, όμως αν χρησιμοποιήσετε σωστά τους engineers και το infantry στα δεξιά του σκάφους θα καταφέρετε να τους καθυστερήσετε αρκετά, για να φτάσουν οι ενισχύσεις από Titans και Wolverines που θα σας επιτρέψουν να ολοκληρώσετε την αποστολή (απλά καταστρέψτε ό,τι έχει απομείνει από τα εχθρικά οχήματα και infantry).

MISSION 5: DESTROY RADAR ARRAY

Στο χάρτη των αποστολών επιλέξτε αυτή που βρίσκεται πιο αριστερά. Θα πρέπει να καταστρέψετε τους 3 relay towers καθώς και το radar array, προκειμένου να μην αντιμετωπίσετε προβλήματα στην επόμενη αποστολή ("Rescue Tratos"). Αρχικά δημιουργήστε 2 ομάδες, μία με το infantry και μία με τα Wolverines και κάνετε assign την καθεμία σε shortcuts. Κινηθείτε προς τα δεξιά με τα Wolverines και μόλις δείτε το NOD infantry, μην επιτεθείτε αμέσως αλλά χρησιμοποιήστε το δικό σας infantry εναντίον του (προσέξτε τον medic σας, είναι υπερπολύτιμος και δεν πρέπει να τον χάσετε, τουλάχιστον στην αρχή που δεν έχετε αντικαταστάτη). Σκοτώνοντας όλες τις εχθρικές ενισχύσεις που θα εμφανιστούν, θα λάβετε ορισμένες extra μονάδες. Ενισχύστε τις ήδη υπάρχουσες ομάδες σας με τις μονάδες αυτές (Wolverines και infantry), ενώ δημιουργήστε νέα ομάδα με τον Titan που θα λάβετε.

Μετακινούμενοι δεξιότερα, θα παρατηρήσετε στο κάτω μέρος του χάρτη ένα tiberium field, στο οποίο υπάρχουν κάποια συμπαθή ζωάκια ονόματι tiberium fiends (βέβαια, όπως θα διαπιστώσετε αργότερα, μόνο συμπαθή δεν μπορούν να χαρακτηριστούν). Παρατηρήστε πως τα fiends εξοντώνουν κάποιες από τις εχθρικές μονάδες και ταυτόχρονα αποκαλύπτουν ένα μέρος της περιοχής. Δεξιά από το χωράφι με το tiberium υπάρχει ένα hand of nod, το οποίο θα πρέπει να καταστρέψετε. Μετακινηθείτε στη συνέχεια προς τον πάνω αριστερά tower. Στο δρόμο θα συναντήσετε NOD infantry, το οποίο και ξεπαστρεύετε γρήγορα με τα Wolverines. Πλησιάστε τον tower με το infantry

σας και παράλληλα φράξτε την είσοδο προς την πλαγιά που βρίσκεται αυτός με τα Wolverines και τον Titan. Πλησιάζοντας τον tower "ξεθάβονται" 2 subterranean APC, οπότε προσοχή, ξεφορτωθείτε πρώτα το light infantry που περιέχουν και στη συνέχεια καταστρέψτε τον tower. Σχεδόν ταυτόχρονα η NOD θα στείλει infantry και cyborgs προς το μέρος σας. Αν έχετε τοποθετήσει σωστά τα Wolverines και τον Titan, θα ξεμπερδέψετε άνετα με τις εχθρικές μονάδες.

Σε αυτό το σημείο μπορείτε να ανανεώσετε τις ομάδες των infantry, Wolverines, Titans που έχετε φτιάξει με τις ενισχύσεις που έχουν ήδη καταφτάσει. Μετακινήστε το infantry σας προς τον tower που βρίσκεται στο νότιο τμήμα και προς τη μέση του χάρτη. Δώστε προσοχή στα εχθρικά tanks καθώς και στην πλαγιά, στην οποία βρίσκεται ο tower. Οταν πλησιάσετε , θα ξεθαφτούν για άλλη μια φορά APC με NOD infantry. Χρησιμοποιώντας σωστά τον medic δεν θα έχετε παρά ελάχιστες απώλειες. Εν συνεχεία, επιλέξτε τους disc throwers από τη μεικτή ομάδα του infantry που διαθέτετε και περνώντας πάνω από τα veins, επιτεθείτε στον tower με force fire (απλά κρατάτε πατημένο το Ctrl και κάνετε clik στον tower. Πρόκειται για μεθοδολογία που θα χρησιμοποιήσουμε πολλές φορές στις επόμενες αποστολές). Μόλις τελειώσετε με τον tower, επιστρέψτε πίσω στην κύρια δύναμή σας προσέχοντας να μην παρασυρθείτε και μετακινηθείτε προς τα νοτιοανατολικά του χάρτη, καθώς εκεί βρίσκεται η βάση της NOD. Για άλλη μία φορά ανανεώστε τις δυνάμεις σας με τις ενισχύσεις που θα έρθουν και κάνετε heal τους πληγωμένους στρατιώτες με τους medics.

Σειρά έχει ο relay tower που βρίσκεται στο βορειοανατολικό τμήμα του χάρτη. Επιλέξτε την Titan team και μετακινηθείτε αρχικά μπροστά από radar array χωρίς να χτυπήσετε την πύλη. Περάστε και την υπόλοιπη δύναμή σας μπροστά από την πύλη χωρίς να επιτεθείτε (προσοχή στα laser) και με τα Titans καταστρέψτε τα δύο laser που προστατεύουν τον τελευταίο tower, πάνω δεξιά. Αφού διαλύσετε και αυτόν τον πύργο στα εξ ων συνετέθη και ανανεωθείτε με ενισχύσεις κατά τα γνωστά, μπορείτε επιτέλους να ασχοληθείτε με το radar array. Τραβήξτε τα tick tanks που βρίσκονται πίσω από την πύλη προς το μέρος σας, χρησιμοποιώντας Titans με force fire (υπενθυμίζουμε ότι αυτό γίνεται κρατώντας πατημένο το Ctrl και clik στη μονάδα/κτίριο που θέλετε να στοχεύσετε) και ξεφορτωθείτε τα. Πάλι με τους Titans καταστρέψτε τα laser και την πύλη. Είναι βέβαιο ότι θα έχετε απώλειες σε Titans αλλά αυτό λίγο μετράει, αφού, αν όλα έχουν πάει καλά, θα πρέπει να διαθέτετε άπειρο infantry (λόγω συνεχών ενισχύσεων).

Για να ολοκληρώσετε λοιπόν την αποστολή, απλώς επιδοθείτε σε ένα θεαματικό "ντου" με το infantry (κάνετε πρώτα ένα save καλού-κακού). Λογικά δεν πρέπει να συναντήσετε πρόβλημα από τα λιγοστά cyborgs και τα 2-3 tanks που έχουν απομείνει, αλλά ούτως ή άλλως έχετε και τα Wolverine για backup. Οταν καταστρέψετε το array: Mission Accomplished!



Rescue Tratos: Σε αυτό το σημείο βρισκόταν κάποτε το Nod Buggy! Απλά θυμηθείτε να το καταστρέψετε προτού σας ξεφύγει και σημάνει συναγερμός στην εχθρική βάση.

MISSION 6: RESCUE TRATOS

Σκοπός σας εδώ είναι να σώσετε τον Tratos από το hospital complex στα αριστερά όπως ξεκινάτε και εν συνεχεία να καταστρέψετε όλες τις μονάδες της NOD στην περιοχή. Ξεκινώντας, κάνετε assign σε διαφορετικά shortcuts τους Umagon, Ghost Stalker και Mutant Hijacker. Επιλέξτε τον Ghost Stalker και μετακινηθείτε σιγά σιγά προς τα αριστερά, σκοτώνοντας τους διάσπαρτους στρατιώτες που θα βρείτε στο δρόμο σας. Μετακινήστε όσο γίνεται προς το κάτω μέρος της οθόνης ώστε να μη δίνετε στόχο. Κάποια στιγμή θα φτάσετε σε ένα tiberium field στα αριστερά και θα δείτε κάποιους tiberium fiends να επιτίθενται σε άτυχους στρατιώτες της NOD, ενώ ένας από τους fiends θα σας ακολουθεί παντού! Μετακινήστε και τους υπόλοιπους mutants έναν έναν στο χωράφι, κινούμενος πάντα κολλητά στο κάτω μέρος της οθόνης. Με τον Ghost Stalker μετακινηθείτε πάνω και δεξιά πολύ γρήγορα και διαλύστε το buggy προτού μπει μέσα ο στρατιώτης (κάνετε ένα save προτού κάνετε οτιδήποτε). Σκοτώστε και ό,τι άλλους στρατιώτες βρείτε εδώ.



Rescue Tratos: Να και η περιβόητη δύναμη των 20 Titans. Αν χάσετε και με αυτούς, τότε καλύτερα αφήστε το TS και πιάστε το μπάσκετ!

Τώρα μετακινηθείτε πάντα με τον Stalker αριστερά και πάνω από την πλαγιά που βρίσκεται δίπλα στο tiberium field. Θα δείτε μια σπασμένη γέφυρα στα αριστερά σας. Σκοτώστε τις εχθρικές μονάδες που υπάρχουν πάνω σε αυτή. Χρησιμοποιώντας την Umagon, από το tiberium field χτυπήστε το radar της NOD στα αριστερά με force fire. Δυστυχώς, το όπλο της Umagon δεν είναι και τόσο αποτελεσματικό εναντίον κτιρίων, οπότε μέχρι να καταστραφεί το radar θα περάσει αρκετός χρόνος. Μέχρι







τότε πηγαίνετε καμιά βόλτα, ψήστε κάναν καφέ (καλά, Σωτήρη, μη φωνάζεις, το ξέρω ότι τα έχεις ξαναγράψει αυτά σε guide!) και όταν επιτέλους τα καταφέρετε, σκοτώστε με τον Ghost Stalker το infantry και τον cyborg που θα κινηθούν απειλητικά εναντίον σας. Επαναλάβετε τη διαδικασία με την Umagon σε force fire, για το laser και τον observation tower, πριν από τη γέφυρα (τουτέστιν προλαβαίνετε να ψήσετε και δύο καφέδες ακόμα για τους φίλους σας). Τέλος, πυροβολήστε και πάλι με την Umagon τα boxes δίπλα στο hand of nod για να καταστρέψετε ό,τι έχει απομείνει από εχθρούς. Παρακολουθήστε τώρα τους tiberium fiends στα αριστερά να επιτίθενται στο complex και να κόβουν την ενέργεια (απενεργοποιείται έτσι προσωρινά το ενεργειακό τείχος). Τώρα είναι η χρυσή ευκαιρία!

Χωρίς καθυστέρηση περάστε τη γέφυρα με την Umagon και τον Stalker και πυροβολήστε πάλι τα boxes. Με τον Stalker διαλύστε οτιδήποτε σας πλησιάζει, ενώ πολύ γρήγορα περάστε την Umagon από το κενό στο τείχος και πλησιάστε το hospital. Ο Tratos θα εμφανιστεί, ενώ το hospital θα καταστραφεί. Επιλέξτε τους Umagon και Tratos και φύγετε όσο πιο γρήγορα γίνεται προς τη γέφυρα. Λογικά θα πρέπει να σας κυνηγάει η μίση εχθρική βάση! Αν μπορείτε να μειώσετε λίγο τους εχθρούς σας με τον Stalker, κάνετέ το, αλλά μην το παρατραβήξετε σε καμία περίπτωση, οι mutants πρέπει όλοι να μείνουν ζωντανοί. Μετακινήστε τον Tratos στο dropship και τον Zeratul με τους Zealots στο shuttle... (σημείωση αρχισυντάκτη: Κώστα, δεν παίζουμε Starcraft! Σύνελθε! Ακολουθεί ήχος μαστιγίου που λογοκρίθηκε.) Ηθελα να πω μετακινήστε τον Tratos στο Orca transport και ευθύς αμέσως θα καταφτάσουν ενισχύσεις.

Κάνετε deploy το MCV και χτίστε τα γνωστά πλέον κτίρια: power plant, refinery, radar, barracks, δεύτερο plant, war factory. Χρησιμοποιήστε τα Wolverines για άμυνα και χτίστε 2ο refinery καθώς και 2ο harvester (συνολικά δηλαδή θα πρέπει να διαθέτετε 3 harvester). Με αυτή τη μεθοδολογία δεν χρειάζεται να ανησυχείτε για τα credits, οπότε ξεκινήστε την παραγωγή μιας ομάδας από 20 Titans!!! Αν σε κάποιο σημείο χρειαστεί να ανανεώσετε τα Wolverines, διακόψτε την παραγωγή των Titans (ούτως ή άλλως είναι ζήτημα χρόνου η ολοκλήρωσή της). Κάνοντας επίθεση με τους Titans δεν θα συναντήσετε απολύτως κανένα πρόβλημα στο να κονιορτοποιήσετε την αντίπαλη βάση που βρίσκεται περίπου στη μέση και προς τα αριστερά του χάρτη (μετά τη σπασμένη γέφυρα που βρήκατε στην αρχή με τον Stalker).

MISSION 7: DESTROY VEGA'S BASE

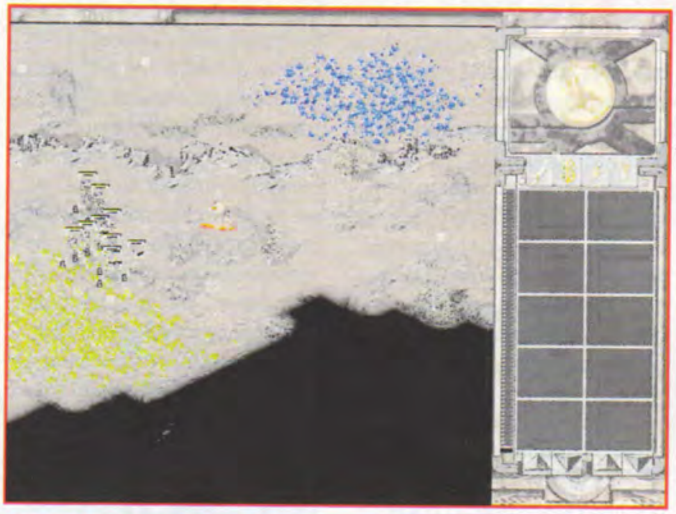
Στο χάρτη αποστολών επιλέξτε αυτή που εμφανίζεται δεξιότερα. Ξεκινάτε με μια μεικτή ομάδα από light infantry και disc throwers. Αρχικά θα πρέπει να καταστρέψετε τα SAM sites στην περιοχή για να φτάσουν οι ενισχύσεις σας που περιέχουν το πολύτιμο MCV. Τα SAM που πρέπει να καταστρέψετε είναι 7 και βρίσκονται στις εξής θέσεις: 2 στη δεξιά πλαγιά, 1 στην αριστερή πλαγιά, 2 κοντά στη γέφυρα στα αριστερά και 2 νότια όπως βλέπετε το χώρο, επάνω σε άλλη μία πλαγιά. Η καταστροφή τους λογικά δεν πρέπει να σας προβληματίσει, καθώς οι εχθρικές μονάδες που θα προσπαθήσουν να σας σταματήσουν είναι λίγες και διασκορπισμένες στην περιοχή.

Μόλις φτάσουν οι ενισχύσεις μέσω των orca transports, κάνετε deploy το MCV και κατασκευάστε τα γνωστά και μη εξαιρετέα power plant, refinery, radar, barracks. Τοποθετήστε infantry με τέτοιον τρόπο ώστε να καλύπτετε την construction yard και το refinery από όλες τις μεριές. Εν ανάγκη φτιάξτε περισσότερο light infantry και άλλους τόσους disc throwers. Σε αυτό το σημείο θα χρειαστεί να καλύψετε τα πάντα με pavement και όταν λέμε τα πάντα, το εννοούμε! Από αυτή την πίστα και μετά, βλέπετε, η NOD έχει την κακή συνήθεια να σας επιτίθεται με subterranean units, οπότε θα πρέπει να είστε προετοιμασμένοι. Σε κάποια φάση, παρ' όλο το ατελείωτο pavement που θα έχετε στρώσει, κάποιο subterranean APC θα κάνει την εμφάνισή του. Φροντίστε να έχετε κάνει οπωσδήποτε save και γρήγορα σκοτώστε τους μηχανικούς που θα βγουν από αυτό με disc throwers, προτού προλάβουν να φτάσουν καν κοντά σε κάποιο από τα βασικά σας κτίρια.

Αρχίστε γρήγορα την παραγωγή component towers με vulcan upgrade. Θα χρειαστείτε τουλάχιστον 6 από αυτούς, 2 στα βόρεια της βάσης, 2 στα νότια και 2 στα δυτικά. Παράλληλα ξεκινήστε την κατασκευή τείχους έτσι ώστε να

καλύψετε όλο το δυτικό και νότιο τμήμα, αφήνοντας 2 gates για τα harvester που θα κατασκευάσετε εντός ολίγου. Σχεδόν αμέσως κατασκευάστε ένα war factory, μια και οι επιθέσεις της NOD θα έχουν αρχίσει να σας προξενούν σημαντικές απώλειες. Κάνετε train 5 Titans όσο πιο γρήγορα μπορείτε, ώστε να είστε σε θέση να αποκρούετε τουλάχιστον τις πρώτες επιθέσεις των εχθρικών tanks και artilleries.

Ακολούθως, κατασκευάστε 2ο refinery καθώς και ένα επιπλέον harvester ανεβάζοντας έτσι τον αριθμό τους σε 3. Σε στρατηγικά σημεία της βάσης σας τοποθετήστε 3-4 tower με SAM upgrade καθώς δεν θα αργήσει η στιγμή που η NOD θα σας επιτεθεί με ελικόπτερα harpies. Τέλος, κατασκευάστε EMP cannon για επιπλέον προστασία και καθίστε αναπαυτικά στην πολυθρόνα σας. Αν μέχρι αυτό το σημείο έχετε κατορθώσει να αντέξετε τις συνεχείς επιθέσεις από tick tanks, rocket infantry και artillery, τότε μάλλον δεν θα έχετε πρόβλημα από εδώ και πέρα. Πάντως, σε κάθε περίπτωση μην ξεχνάτε να επισκευάζετε/αντικαθιστάτε οποιοδήποτε tower χρειαστεί, καθώς και να ανανεώνετε τους Titans σας, ακόμα και αν χρειαστεί να αναβάλλετε κάποια άλλη εργασία. Θυμηθείτε ότι πρωταρχικός στόχος σας είναι να μείνετε ζωντανός! Συνήθως το πρόβλημα θα το έχετε από τα subterranean flame tanks που με μια βολή "ψήνουν" το πεζικό σας, γι' αυτό όταν σας δοθεί η ευκαιρία, κατασκευάστε ένα sensor array, το οποίο τα εντοπίζει άμεσα, ώστε στη συνέχεια να έχετε τη δυνατότητα χρησιμοποιώντας το EMP να τα βγάλετε στην επιφάνεια και να τα καταστρέψετε προτού γίνουν απειλητικά.

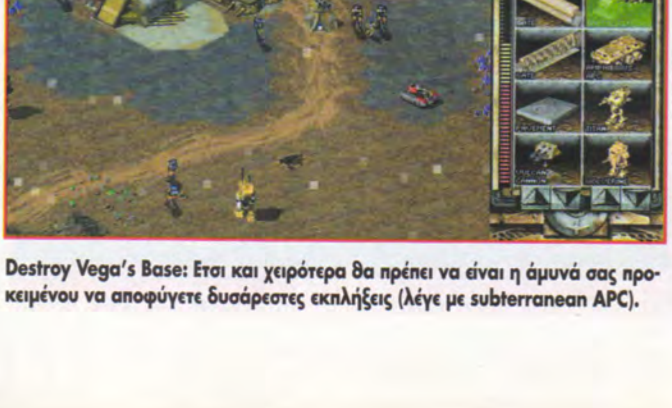


Destroy Vega's Base: Ιδού ένα εκ των SAM που πρέπει να καταστρέψετε στην αρχή. Τα υπόλοιπα βρίσκονται ανατολικά και δυτικά της οθόνης.

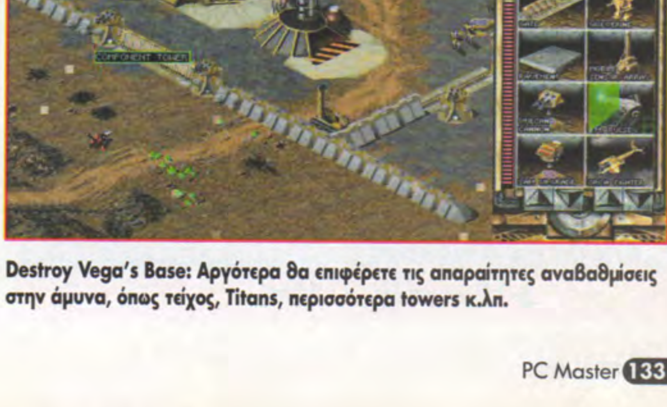
Παρόμοια μέθοδο με το EMP επιβάλλεται να ακολουθείται και εναντίον των artillery ή πολλών tanks. Προτού φτάσουν στη βάση σας, αδρανοποιήστε τα με το EMP και διαλύστε τα με τους Titans. Ηρθε όμως η ώρα να περάσετε στην αντεπίθεση. Κατασκευάστε 6 helipads και ισάριθμα orca fighters. Με 2-3 Wolverines εξερευνήστε την περιοχή. Η γέφυρα είναι μπλοκαρισμένη με πύλη και laser. Χρησιμοποιώντας τα orcas, ξεφορτωθείτε τα εν λόγω structures και ανανεώστε τις δυνάμεις σας καθώς κάποια ελικόπτερα θα καταστραφούν από τα SAM. Στείλτε ένα ελικόπτερο να κάνει scout την περιοχή αριστερά της γέφυρας. Το πιθανότερο είναι να μην τα καταφέρει, θα έχει αποκαλύψει όμως πολύτιμο μέρος του χάρτη.

Ξεκινήστε την κατασκευή της κύριας επιθετικής δύναμης που θα αποτελείται και πάλι από 20 Titans! Μπορεί να πάρει λίγο χρόνο παραπάνω, αλλά πιστέψτε με αξίζει τον κόπο. Χρησιμοποιώντας τα orca fighters καταστρέψτε οτιδήποτε χρήσιμο μπορείτε από τα κτίρια του αντιπάλου (κυρίως τα laser ή obelisks, αν υπάρχουν, και αν μπορείτε την construction yard). Στη συνέχεια κάνετε train έναν μηχανικό και αφού τον μετακινήσετε δίπλα στη γέφυρα, δώστε στη NOD ένα δείγμα από τη δύναμη πυρός των 20 Titans (ο μηχανικός χρησιμεύει στην περίπτωση που ο εχθρός θελήσει να καταστρέψει τη γέφυρα). Προσοχή πρέπει να δοθεί στο γεγονός ότι δεν πρέπει να καταστρέψετε την πυραμίδα του Vega. Απλώς καταστρέψτε όλες τις υπόλοιπες μονάδες και τα κτίρια και αιχμαλωτίστε την πυραμίδα με ένα δεύτερο μηχανικό για να φέρετε σε πέρας την αποστολή.

Κάπου εδώ όμως πρέπει να σας αφήσουμε. Θα τα ξαναπούμε πάλι τον άλλο μήνα με τη συνέχεια και το τέλος της GDI Campaign. Μέχρι τότε, be vigilant! PC



Destroy Vega's Base: Ετσι και χειρότερα θα πρέπει να είναι η άμυνά σας προκειμένου να αποφύγετε δυσάρεστες εκπλήξεις (λέγε με subterranean APC).



Destroy Vega's Base: Αργότερα θα επιφέρετε τις απαραίτητες αναβαθμίσεις στην άμυνα, όπως τείχος, Titans, περισσότερα towers κ.λπ.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Οφείλω να σας πληροφορήσω, καταρχήν, ότι η e-mail διεύθυνσή μου έχει αλλάξει και ότι η καινούρια είναι shodan@otenet.gr. Μη στέλνετε μηνύματα e-mail στην παλιά διεύθυνση, γιατί δεν τα παίρνω πλέον και πάνε χαμένα. Οσοι στέλνετε e-mail μηνύματα σημειώστε το εξής προς αποφυγή παρεξηγήσεων: Δεν απαντώ σε ΚΑΝΕΝΑ μήνυμα γραμμένο στα λεγόμενα greek-english. Οσοι θέλετε να στέλνετε μηνύματα στη στήλη ή τη νέα διεύθυνσή μου θα πρέπει να γράφετε είτε στα ελληνικά είτε στα αγγλικά.

Ολοκληρώνοντας αυτή τη σύντομη εισαγωγή, σας ενημερώνω ότι το άρθρο για το ταξίδι μου στο Εκουαδόρ πήρε αναβολή για το επόμενο τεύχος, όπου θα συνοδευτεί από ένα βίντεο διάρκειας 5-10 λεπτών.

Ο φίλος της στήλης ΝΙΚΟΣ ΔΑΝΙΗΛΙΔΗΣ έστειλε ένα 12σέλιδο γράμμα, σε κόλλες διαγωνισμού, και περιμένει απάντηση. Μεγάλε, υπομονή, γιατί το γράμμα είναι τεράστιο και θέλει λίγο χρόνο.

Επίσης, ένας φίλος από τη Θεσσαλονίκη, ο ΣΤΑΥΡΟΣ ΜΠΑΡΤΖΟΚΑΣ, έστειλε ένα πολύ συγκινητικό γράμμα, στο οποίο θυμίζει όλη την παλιά καλή εποχή των text adventures. Φίλε, λίγη υπομονή και θα σου απαντήσω.

JACK ORLANDO

Επειδή αρκετοί αναγνώστες ρωτάτε για το παιχνίδι αυτό, θέλω να σας πληροφορήσω ότι ο Βαγγέλης Κράτσας, ο αρχισυντάκτης μας, επικοινώνησε με την κατασκευάστρια εταιρία και έλαβε την απάντηση ότι ο τίτλος δεν πρόκειται να διατεθεί στην Ελλάδα, επειδή είναι παλιάς τεχνολογίας και δεν τρέχει στα σύγχρονα μηχανήματα. Από ό,τι άφησαν σαφώς να εννοηθεί, δεν σκοπεύουν να βγάλουν νεότερη έκδοση. Αρνήθηκαν δε να μας στείλουν έστω την παλιά να την παρουσιάσουμε στο περιοδικό.

MIGHT & MAGIC 7

Καταρχήν, είναι υποχρέωσή μου να αναφέρω ότι ο αναγνώστης της στήλης ΘΕΜΗΣ ΜΠΟΥΡΔΕΝΑΣ (Necromancer) μου έστειλε τη λύση του παιχνιδιού. Το πρόβλημα είναι η μεγάλη έκτασή της, γεγονός που καθιστά απαγορευτική τη δημοσίευσή της στο ακέραιο. Ισως από το επόμενο τεύχος να δημοσιεύσω αποσπάσματά της σε δύο-τρεις συνέχειες.

Ο ΣΤΕΛΙΟΣ ΚΑΜΠΑΚΗΣ (Stelman) λέει ότι ακολουθώντας το Dark Path πήρε την αποστολή να γίνει Lich. Ετσι, πήγε στο Walls of Mist για να βρει τα Souls Jars. Το πρόβλημά του είναι ότι δεν μπορεί να τα εντοπίσει με τίποτα, αν και θεωρεί ότι έχει εξερευνήσει όλο το επίπεδο, παρόλο που -όπως λέει- έχει βάλει τα τρία κλειδιά στις θέσεις τους και έχει ανοίξει την πίσω πόρτα.

Ειλικρινά δεν καταλαβαίνω τι δεν κάνεις σωστά. Εχοντας βρει και τα τρία κλειδιά, κάνεις κλικ το καθένα από αυτά στις αντίστοιχες κλειδαριές προκειμένου να ανοίξεις τον τοίχο που βρίσκεται από πίσω τους. Πήγαινε μέσα στην περιοχή αυτή, πιες από τα βαρέλια και άνοιξε το chest που υπάρχει εκεί. Μέσα στο chest θα βρεις τα τέσσερα soul jars που ψάχνεις. Φυσικά, φεύγεις από την πίσω πόρτα. Για να προαχθούν οι χαρακτήρες σου σε Lich, δώσε στον καθένα από αυτούς από ένα soul jar και πήγαινε για το τελετουργικό στον Halfgild Wynac στο Pit. Η αμοιβή σου -εκτός από την προαγωγή- θα είναι και 7.500gp. Σημειωτέον ότι οι Liches είναι απολύτως απρόσβλητοι στη Mind και Body magic. Αν όμως χάσεις τα γεμάτα soul jars, τότε η υγεία σου θα αρχίσει να φθείρεται σιγά σιγά μέχρι να πεθάνεις.

Οσοι ακολουθείτε, όπως και εγώ, το Light path, όταν επισκεφθείτε τον Gavin Mangus στο Castle Lambent στην Celeste, την περιοχή στον ουρανό, θα σας αναθέσει την αποστολή να ολοκληρώσετε το Walls of Mist χωρίς να σκοτώσετε κανένα μα κανένα τέρας και να γυρίσετε πίσω σε αυτόν. Αν το κατορθώσετε (σημειώστε πως το spell INVISIBILITY είναι υπερπολύτιμο στην αποστολή αυτή όποιο path και αν έχετε πάρει), θα σας ανταμείψει με το Light Guild Membership. Επιπλέον, το κάστρο σας θα έχει αναβαθμιστεί, γεγονός που σημαίνει ότι θα πρέπει να επιστρέψετε σε αυτό και να το εξερευνήσετε.

Ο JACK TRAVIS, μέσω e-mail (sos1916@hotmail.com) που έστειλε στο περιοδικό, ρωτά πού μπορεί να εντοπίσει τις τοποθεσίες Nighon και Eofol.

Υπάρχουν δύο τοποθεσίες που ανταποκρίνονται σε αυτό το όνομα: η Nighon Tunnels και η Mount Nighon. Η Nighon Tunnels είναι κάτω από την υπόγεια Stone City, η οποία βρίσκεται στο χάρτη-περιοχή Barrow Downs. Από τα τούνελ αυτά και εν συνεχεία μέσω άλλων θα φτάσεις τελικά στο χάρτη-περιοχή Mount Nighon.

Οσον αφορά στην Eofol περιοχή, από όσο ξέρω δεν υπάρχει. Αν όμως εννοείς τα Tunnels to Eeofel, αυτά συνδέουν τα Thunderfist Mountain στο χάρτη-περιοχή Mount Nighon με το χάρτη-περιοχή Land of the Giants.

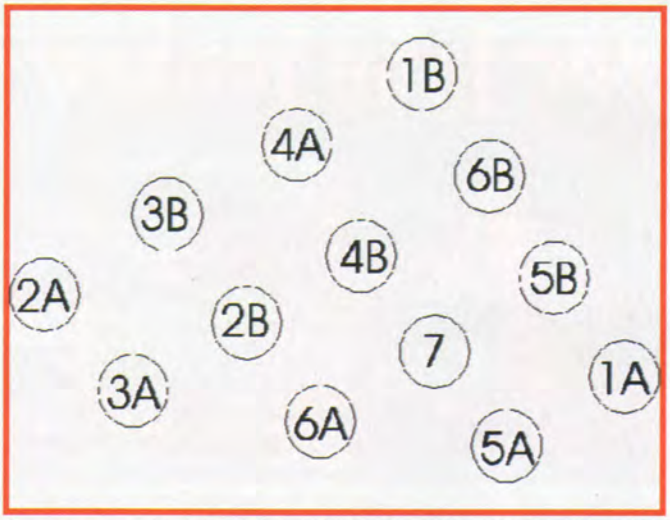
X-FILES

Ο ΤΑΣΟΣ ΜΠΟΥΦΗΣ ("X") έστειλε ένα γράμμα στο οποίο μας δίνει συμπληρωματικά hints στη λύση που είχα δημοσιεύσει για το παιχνίδι πριν από καιρό. Δυστυχώς, δεν το έχω πια για να τις επιβεβαιώσω, έτσι τις παραθέτω όπως τις έστειλε.

1. Το βιβλίο "From Outer Space" μπορείτε να το επιστρέψε-



X-FILES



Η σειρά με την οποία πρέπει να τοποθετήσεις τα pegs στις τρύπες στο puzzle box.

τε στη ρεσεψιονίστ του "Comitee Inn" και θα δείτε ένα video στο οποίο εξηγεί γιατί θεωρεί τον Mulder πολύ spooky τύπο.

2. Στο 5ο CD, στο τέλος της 5ης μέρας και μετά το τηλεφώνημα του X, πέφτεις για ύπνο. Το επόμενο πρωί, μόλις ξυπνήσεις, πήγαινε στην κουζίνα και κοίταξε από το παράθυρο. Θα δεις ένα άντρα, προφανώς πράκτορα της NSA, να σε παρακολουθεί και, μόλις αντιληφθεί ότι τον κοιτάς, να μπαίνει σε ένα αυτοκίνητο και να φεύγει.

THIEF: THE DARK PROJECT

Ο φίλος ΜΑΝΩΛΗΣ ΑΣΤΡΟΠΕΚΑΚΗΣ από την ΑΘΗΝΑ ρωτά, στο επίπεδο Undercover, πού βρίσκει το μοχλό που είναι στο Keystone tree.

Δεν είμαι 100% σίγουρος ποιο μοχλό ακριβώς εννοεί και δυστυχώς δεν έχω το παιχνίδι ώστε να κοιτάξω το συγκεκριμένο σημείο. Αν όμως έχω καταλάβει καλά, αναφέρεται στο μοχλό που υπάρχει στον κήπο. Στην περίπτωση αυτή κάνε τα εξής: Γύρνα στο κυρίως χολ και πήγαινε πίσω στη μεγάλη σκάλα (staircase). Πήγαινε διαμέσου ενός από τα δύο ανοίγματα και κατευθύνσου δεξιά. Στην περιοχή αυτή δεν απαγορεύεται να βρίσκεσαι, γι' αυτό μην ανησυχείς ιδιαίτερα. Ομως, βεβαιώσου ότι είσαι τελείως μόνος όταν κάνεις κλικ στο μοχλό. Οταν λοιπόν δεν είναι κανένας άλλος στον κήπο, πήγαινε κατά μήκος του τοίχου δίπλα στην είσοδο και στρίψε δεξιά. Πήγαινε πίσω από τα δέντρα και κοίταξε ψηλά. Ο μοχλός (switch) είναι ακριβώς από πάνω σου, κάτω από τα φύλλα.

PANDORA DIRECTIVE

Ο ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΓΙΑΝΝΑΚΗΣ από τα Σπάτα ρωτά ποια είναι η λογική του γρίφου όπου προσπαθείς να ανοίξεις ένα κουτί συνδυάζοντας το κουτί, έναν χάρτη, τα δρομολόγια και τις μεταλλικές σφαίρες. Αυτές οι τελευταίες είναι που με μπερδεύουν, και αναφέρω αυτό το γράμμα ως δείγμα προς αποφυγή. Συγγνώμη, Παναγιώτη, αλλά άλλη φορά να είσαι πιο συγκεκριμένος. Μπορούσες να αναφέρεις ποια μέρα γίνονται αυτά, σε ποιο χώρο κ.λπ.

Ας υποθέσουμε ότι μιλά για το γρίφο της 5ης ημέρας, δηλαδή το Puzzle Box της Emily. Στην περίπτωση αυτή κάνε τα εξής:

1. Στο inventory σου συνδύασε τα pegs (αυτά εννοείς ως μεταλλικές σφαίρες;) με το demagnitized puzzle box, δηλαδή αυτό της Emily. 2. Στο inventory σου συνδύασε το χάρτη της Ασίας με το flight schedule. 3. Τώρα στο inventory σου εξέτασε τα filled map και flight schedule. 4. Στο inventory σου ξανά συνδύασε τα: filled map και flight schedule με τα demagnitized box-pegs για να πάρεις τα box, pegs, flight-schedule και map. 5. Στο inventory σου εξέτασε τα box, pegs, flight schedule και map. 6. Τοποθέτησε τα pegs στις τρύπες στο puzzle box με τη σειρά που δείχνει η εικόνα 1 που δημοσιεύεται στις σελίδες αυτές. 7. Στο inventory σου εξέτασε το unlocked demagnitized box για να πάρεις τα slide και Malloy's device piece #1. 8. Τώρα πια στο inventory σου εξέτασε το slide. Πρόσεξε το label που γράφει: Item #186 Power cell.

MIGHT & MAGIC 6

Ο ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΟΝΤΖΙΑΣ με e-mail που έστειλε στο περιοδικό ρωτά τι κάνει αφού βρει όλα τα μηνύματα των οβελίσκων.

Καταρχήν, πρέπει να βρεις και τους 15 οβελίσκους και να καταγράψεις και μηνύματά τους. Αυτά είναι τα εξής:

1. ltotecthothesaip
2. nhrh_aherheatvdi
3. _etecpe__ersoede
4. t_haat_lt__en_lc
5. hd_scawehSfdewee
6. erbthieaeuu_,o'd
7. _ay,enis_nn_ans_
8. lg___gtS_cln;__
9. aoflo'h.hbtid_p_
10. nnaifnt_ieif_tu_
11. d_re_e_Hpfotyhz_
12. _t_staoi_on_oiz_
13. oon_htfdorstusl_
14. f_oteh__fe_h__e_
15. _nrh__tf__cehr__

Μετά η υπόθεση είναι σχετικά απλή. Πρέπει να παρατηρήσεις ότι αν διαβάσεις γράμμα-γράμμα κάθετα τα μηνύματα αυτά παίρνεις το εξής μήνυμα:

"In the land of the dragon to north by far northeast, lies the cache of the captain 'neath the weight of the least. Hid for the Ship of the Sun before her functions ceased, lift the stone and you have won; this riddle's puzzle pieced."

Νομίζω ότι τώρα πια το τι πρέπει να κάνεις είναι σχεδόν προφανές. Στην περιοχή Dragonsands, στην πιο βορινή μεριά του χάρτη, από τη μέση της κορυφής και προς τα δεξιά θα δεις έναν βράχο. Σήκωσέ τον και... Επαναλαμβάνω ότι απαραίτητη προϋπόθεση είναι να έχεις επισκεφθεί και τους 15 οβελίσκους.

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλο μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να γράφετε στο γράμμα και τον αριθμό του τηλεφώνου σας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις, γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο στο οποίο έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε.

PC



MIGHT & MAGIC 6

Ανοικτή επιστολή της Jane Jensen

"Ποιος δεν γνωρίζει ότι αν πιάσει μία δυνατή μπόρα πρέπει να τρέξει όσο γίνεται γρηγορότερα για να μετριάσει τη βροχή που πέφτει πάνω του; Ωστόσο δεν είναι τόσο απλό. Υπάρχουν πάρα πολλές παράμετροι που πρέπει να μελετηθούν. Στην πραγματικότητα, αν η βροχή έρχεται από πίσω, τότε η ταχύτητά μας πρέπει να είναι ανάλογη με την ταχύτητα που μετατοπίζεται οριζόντια η βροχή."

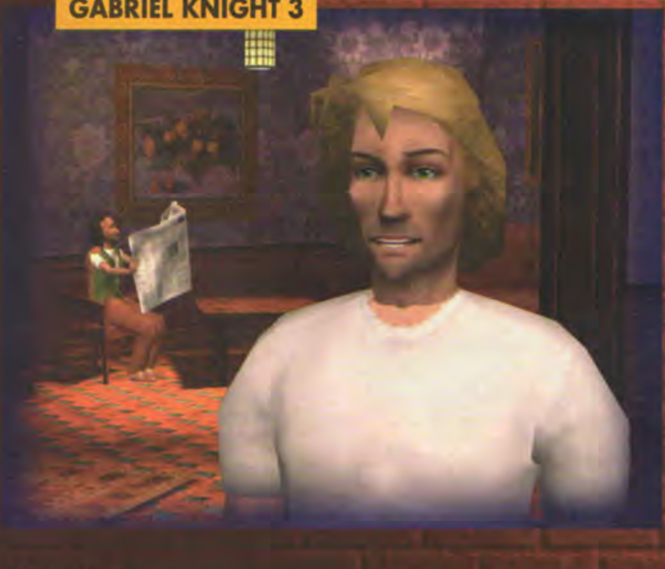
Η επιστήμη της καθημερινής ζωής, του Jay Ingram

Δεν ξέρω πόσοι καταλαβαίνετε τον πρόλογο και μπορείτε να τον συσχετίσετε με το κείμενο που ακολουθεί. Στις 4 Οκτωβρίου δημοσιεύτηκε ένα "ανοικτό" γράμμα - κείμενο της περιβόητης Jane Jensen που απευθύνεται στη Sierra. Το εν λόγω κείμενο προκάλεσε σάλο, αναδημοσιεύτηκε σχεδόν παντού και έτυχε ευνοϊκότατων σχολίων. Θεωρώ υποχρέωσή μου, αλλά και του "PC Master", να παρουσιάσω την επιστολή αυτή στους αναγνώστες.

Δύο λόγια για την Jane Jensen: Η δημιουργός των Gabriel Knight 1 και 2 είναι η σχεδόν απόλυτη αφηγηματογράφος. Εχει τη μοναδική ικανότητα να δίνει ζωή στο νεογέννητο σενάριο, να επινοεί τις σκέψεις και τις ιδέες των χαρακτήρων της, να δημιουργεί όλο το περιβάλλον όσον αφορά στο χρόνο και τον τόπο των adventures της και, τέλος, να αποφασίζει το μέλλον των χαρακτήρων της.

Αυτοπροσδιορίζεται ως συγγραφέας - μυθιστοριογράφος. Οι κυριότερες επιρροές της προέρχονται από τον Stephen King και την Anne Rice. Είναι όμως και ερευνήτρια, δαπανώντας εκατοντάδες ωρών για να αποδώσει σε βάθος το background των ιστοριών της. Για το The Beast Within, το δεύτερο Gabriel Knight Mystery, η Jensen ταξίδεψε στη Γερμανία, εκεί όπου εξελίσσεται το παιχνίδι, και έκανε μία ιστορική έρευνα σε βάθος, πιστεύοντας ότι θα βοηθούσε στην κατανόηση της ιστορίας και θα της προσέδιδε βάθος και ρεαλισμό.

GABRIEL KNIGHT 3





H JANE JENSEN

Τίτλος: Ενα γράμμα Αγάπης
Προς: Sierra
Από: The last dinosaur on the block
Ημερομηνία: 4 Οκτωβρίου 1999

Ας είμαστε ειλικρινείς. Οι καιροί αλλάζουν. Από τότε που ο μετεωρίτης με το όνομα Doom χτύπησε, όλοι νιώθουμε λίγο εξαντλημένοι. Εσείς, αγαπητοί κύριοι, κατορθώσατε να δημιουργήσετε έναν δικό σας μετεωρίτη, το Half-Life, και αυτό σας εξασφαλίζει συνέχεια και καλοζωία στον εικοστό πρώτο αιώνα. Για αυτό σας χαιρετώ, έστω και αν "εσείς" δεν είστε "αυτοί" στους οποίους απευθύνω στην πραγματικότητα αυτό το γράμμα. Για τον ίδιο λόγο ούτε "εγώ" είμαι ο εαυτός μου, αλλά ας αφήσουμε κατά μέρος τις σοφιστείες.

Η "Sierra" και η "Infocom", η "Ρώμη" και η "Αθήνα" των adventure games, πόσο λίγο σας γνωρίζαμε! Περιμένοντας για τα λεπτά πακέτα με τις δισκέτες και τα γεμάτα έξυπνες απαντήσεις manuals, νομίζαμε ότι θα σας είχαμε για πάντα. Δεν μπορούσαμε να φανταστούμε ότι εκατομμύρια arcade παικτών μαζί με τα εθισμένα στις κονσόλες της Nintendo πεντάχρονα ταξίδευαν διαμέσου του χώρου και του χρόνου για να εισβάλουν στη βιομηχανία των PCs μόλις η Intel, βεβαίως, θα έφτιαχνε ένα chip που θα ήταν αρκετά γρήγορο ώστε να γίνουν πραγματικότητα τα scrolling platform games στα PCs. Ω, ήμαστε τόσο αφελείς! Ανυπόμονα περιμέναμε τη μέρα που σε κάθε σπίτι θα υπήρχε από ένα PC και που τα PC games θα γίνονταν η "mass market", μη μπορώντας ποτέ να φανταστούμε ότι "mass market" σημαίνει 15-25 χρόνων αρσενικά με δάχτυλα που κινούνται σαν τρελά (σπασμωδικά), τα οποία ενδιαφέρονται τόσο για τα adventure games όσο και για τους Σαίξπηρ (Shakespeare) και Jane Austen σε μία παραλία, την ίδια στιγμή που δίπλα τους διεξάγεται ένα σχεδόν τέλειο παιχνίδι βόλεϊ.

Δυστυχώς σήμερα ξέρουμε. Παραπαίω μόνη αυτές τις μέρες, προσπαθώντας να εισπνεύσω τις τελευταίες αναπνοές μίας συνεταιρικής - ομαδικής ατμόσφαιρας προτού το Gabriel Knight 3 (το τελευταίο adventure game από τη Sierra στο άμεσο μέλλον) περάσει σαν σίφουνας από το κανάλι της γέννας και βγει στην αγορά. Είναι σαν μία σκηνή από μία κακή ταινία επιστημονικής φαντασίας, όπου ο καθένας πάνω στον πλανήτη έχει πεθάνει και ο τελευταίος επιζών είναι υπεύθυνος για να στείλει ένα τελευταίο μήνυμα του τύπου "Είμαστε εδώ" μέσα σε μία φιάλη, προτού ο ήλιος καταπιεί ολοκληρωτικά τον πλανήτη. Εντάξει, παίζω με τις μεταφορές. Αλλά ποιος μπορεί να με κατηγορήσει; Εγώ και το σε σύγχυση φτωχό μυαλό μου προσπαθούμε να κατανοήσουμε μία Sierra όπου οι Ken Williams, Roberta Williams και Al Lowe δεν υπάρχουν. Οπου ο Scott Murphy ζει κάπου στο Oregon και όπου το τελευταίο King's Quest περιλαμβάνει φόνους. Τι απέγινε το να σώσεις τη χαριτωμένη μικρή βασίλισσα μέλισσα; ΕΧΕΙ ΤΡΕΛΑΘΕΙ ΤΕΛΕΙΩΣ Ο ΚΟΣΜΟΣ;

Θα θέλατε να το νομίζατε, ε; Αλλά, δυστυχώς, κανείς δεν μπορεί να θεωρήσει υπεύθυνη την τρέλα γι' αυτό. Ακούστε, είτε σκέπτεστε την

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

παλιά Sierra με αγάπη αλλά και λύπη είτε θα προτιμούσατε να παίρνατε το Uzi σας και να πυροβολείτε τον King Graham στο κεφάλι μέχρι τα μυαλά του να τιναχτούν στους τοίχους του κάστρου του, κανείς δεν επιτρέπεται ούτε να κλαψουρίζει ούτε να καγχάζει από χαρά για το "θάνατο των adventure games". Και να το γιατί: επειδή στην πραγματικότητα δεν έχουν τελειώσει, δεν έχουν πεθάνει. Κοιτάξτε την Infocom. Εντάξει, στις μέρες μας μπορείς να αγοράσεις όλες τις παραγωγές τους σε ένα μόνο CD για 9,95 δολάρια. Η ουσία είναι ότι ο τρόπος με τον οποίο εκείνες οι ιστορίες είχαν παρουσιαστεί είναι νεκρός, αλλά το να αφηγείσαι ιστορίες (story-telling) όχι. Τι αντικατέστησε την Infocom; Παιχνίδια σαν το King's Quest I, για αρχάριους, με ένα ανανεωμένο σύστημα παιχνιδιού που βασιζόταν στα γραφικά και το κείμενο.

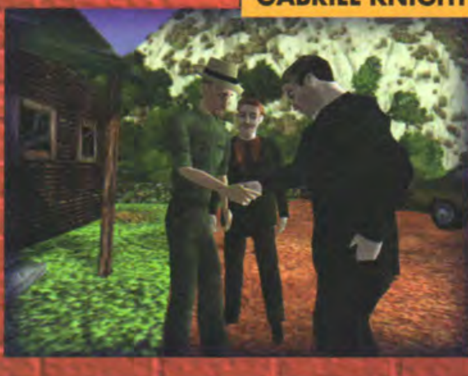
Τα adventure games, που ορίζονται ως τύπου "old Sierra" (μπορεί να αναπαυθεί εν ειρήνη) ίσως αντιμετωπίζουν προβλήματα, αλλά οι ιστορίες αυτές καθαυτές όχι. Και να γιατί:

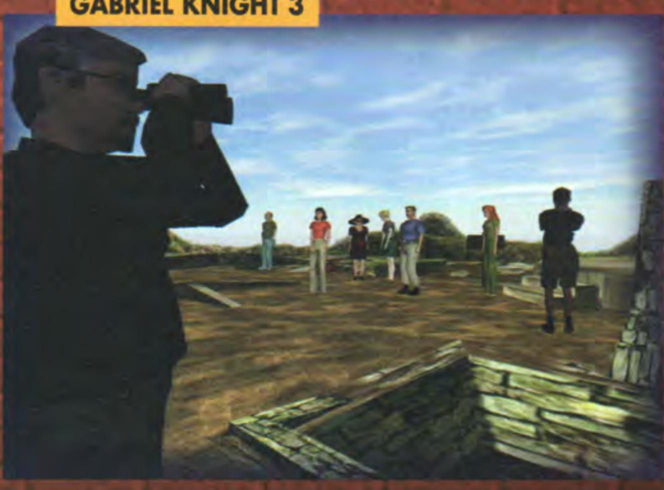
Ο Nietzche, αυτό το κακό παιδί της φιλοσοφίας, θα μπορούσε να σας πει μερικά πράγματα για τα adventure games. Κάποτε προσπάθησε να πείσει τους πάντες ότι ο Θεός είχε πεθάνει, βασιζόμενος στο πρωτοποριακό έργο επιστημόνων όπως οι Δαρβίνος και Νεύτων. Καλή προσπάθεια, Νίτσε, αλλά δεν είναι έτσι. Δεν έχει ακούσει άραγε κανείς για την επιστήμη και την εξέλιξη;

Αυτό που πρέπει να λάβουμε υπόψη μας είναι η ανθρώπινη φύση. Ο αθεϊσμός λειτουργεί τέλεια όταν είσαι 21 χρόνων, σε φόρμα και υγιής, και δεν έχεις ιδιαίτερο ενδιαφέρον για τον κόσμο. Αλλά ας το αντιμετωπίσουμε, οι περισσότεροι άνθρωποι σε αυτό τον πλανήτη αντιμετωπίζουν προβλήματα και νιώθουν την ανάγκη να αισθάνονται ότι υπάρχει κάποιος (ή κάτι) εκεί πάνω που νοιάζεται γι' αυτούς. Δεν νομίζετε;

Τι έχουν να κάνουν όλα αυτά με τα adventure games; Θα φτάσω και σε αυτό. Από τότε που ως είδος υποκλινόμαστε στον θεό Ήλιο, διηγούμαστε ιστορίες. Προσέξτε, αυτό δεν το έχω βγάλει από το μυαλό μου. Ρωτήστε οποιονδήποτε ανθρωπολόγο μπορεί να γνωρίζετε. Οι άνθρωποι αγαπούν τις ιστορίες, τις αφηγήσεις ιστοριών. Ευτυχούν με αυτές! Μη με ρωτήσετε το γιατί. Ακόμη και η καταφανώς χειρότερη ταινία ή το πιο κακό hack-n-slash game περιέχει μία ιστορία, ακόμη και αν είναι μόνο του τύπου "Εντάξει, τώρα είμαι ένας macho πεζοναύτης ανατινάζοντας εξωγήινους".


GABRIEL KNIGHT 3




GABRIEL KNIGHT 3

Μήπως σημαίνουν όλα αυτά ότι δεν υπάρχει πια χώρος για καλή και σε βάθος αφήγηση ιστοριών στο χώρο των προγραμμάτων ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας; ΟΧΙ. Ακόμη και αν πιστεύω ότι η βιομηχανία των παιχνιδιών για τους υπολογιστές αντιμετωπίζει μια πολύ σοβαρή πρόκληση: να φτάσουν ως τα παιδιά ή σε αυτούς τους παίκτες που προτιμούν την εξερεύνηση και την εξιστόρηση αντί για τα αντανακλαστικά και τη βία. Ας το αντιμετωπίσετε - εμείς (και τώρα μιλώ εξ ονόματος όλων των θαυμαστών των adventures απανταχού στη Γη) δεν πρόκειται να αποκτήσουμε την καρδιά και την ψυχή ενός αφοσιωμένου στα joystick τύπου. Προσέξτε καλά. Το δικό μας κοινό υπάρχει και είναι εδώ. Ο εκδότης του "Random House" μου είπε πρόσφατα ότι, σύμφωνα με τις έρευνές τους, η αγορά μυθιστορημάτων φαντασίας στηρίζεται σχεδόν εξ ολοκλήρου σε γυναίκες ηλικίας 25-50 ετών. Αυτές αγοράζουν κάποια βιβλία, αγαπητοί μου. Χρειαζόμαστε αυτό το κοινό και δεν έχω την παραμικρή αμφιβολία ότι, τελικά, θα είναι δικές μας. Μέχρι τότε (και θα χρειαστεί λίγος χρόνος γι' αυτό), πρέπει να βρούμε τρόπους δημιουργίας παιχνιδιών που θα είναι βασισμένα στο καλό σενάριο και να αποδεχτούμε τη δύσκολη θέση στην οποία βρισκόμαστε. Ας ελπίσουμε να βρεθούν μερικές καλές εταιρίες που θα έχουν το γούστο και τη θέληση - ικανότητα για να δημιουργήσουν έξυπνα προϊόντα. Αδελφοί Κοέν, πού είστε; (σημείωση δική μου: Αναφέρεται στους περίφημους αδελφούς σκηνοθέτες και σεναριογράφους ταινιών του Χόλιγουντ).

Συνοψίζοντας, να μία μικρή συμβουλή: Αν θέλετε να διαλέξετε ανάμεσα σε μία τρίχρονη τάση teenagers που ισχυρίζονται ότι "οι ιστορίες, οι θρύλοι, τα ρομάντζα είναι τελείως άχρηστα, είναι τελείως βαρετά" και σε μερικές χιλιετίες της ανθρώπινης ιστορίας και κουλτούρας, μάλλον δεν θα έπρεπε να το κάνετε, αλλά παρ' όλα αυτά εγώ θα αναρωτηθώ για σας:

"Είναι τα adventure games νεκρά;" Λάθος ερώτηση.

"Είναι οι interactive stories νεκρές;" Χμμμ. Να σας πω.

"Interactive;" Μπα, όχι, δεν υπάρχει καμία τέτοια περίπτωση στο άμεσο μέλλον. "Stories?" Ούτε σε ένα εκατομμύριο χρόνια.

PC

AMSTRAD CPC

Το 8-μπιτο τέκνο του Alan Sugar

Καλωσορίσατε και αυτόν το μήνα στη στήλη "Emulators' Corner", που τελεί υπό υπηρεσιακό προπονητή... εεε, συντάκτη ήθελα να πω. Βέβαια, η "άνωθεν" εντολή που έλαβα υπήρξε λίγο ξαφνική και έτσι δεν υπήρχε πολύς χρόνος ώστε να προλάβω να ετοιμάσω κάτι νέο. Ορμώμενος, λοιπόν, από προσωπικές αναμνήσεις αλλά και κάποια τηλεφωνήματά σας που το ζητούσαν, αποφάσισα να ασχοληθώ με τον άλλοτε κραταιό υπολογιστή των 8bit, τον περίφημο Amstrad CPC, και την εξομοίωσή του στα PCs.

Του Ηλία "Eddie" Καφούρου
kafouros@compupress.gr

Ως γνωστόν ο θείος Ζαχαρίας (ευρέως γνωστός ως Alan Sugar) δημιούργησε στα μέσα της δεκαετίας του '80 έναν υπολογιστή που είμαι σίγουρος πως αποτέλεσε το τότε όνειρο των κάπως μεγαλύτερων σε ηλικία από εσάς (φυσικά και δικό μου). Η δε ιστορία του είναι λίγο έως πολύ γνωστή: Η αγορά των home computers έκανε τα πρώτα μεγάλα βήματά της με τους 8-μπιτους υπολογιστές, οι οποίοι έφταναν σε τρομερές για την εποχή τους επιδόσεις. Το πρώτο μοντέλο της σειράς ήταν ο CPC 464, ο οποίος μπήκε αμέσως



Το πρώτο μέλος της οικογένειας των CPC με το ενσωματωμένο κασετόφωνο.

ΣΤΟ CD ΤΟΥ "PC MASTER"

Στο συνοδευτικό CD αυτού του μήνα και στο directory /emulators θα βρείτε τις τελευταίες εκδόσεις των τριών καλύτερων εξομοιωτών για Amstrad CPC. Πιο συγκεκριμένα, θα βρείτε τους Caprice 32, CPCEmu και No$CPC. Μετά την αποσυμπίεσή τους ο καθένας περιέχει αναλυτικές οδηγίες για το πώς χρησιμοποιείται και το πώς μπορείτε να τρέξετε τα παιχνίδια που επιθυμείτε. Πώς είπατε; Ποια παιχνίδια; Α, ναι, δεν το έγραψα: Εκτός από τους εξομοιωτές θα βρείτε πάρα πολλά παιχνίδια που πριν από μερικά χρόνια έκαναν θραύση στον κοσμαγάπητο CPC.

"σφήνα" στους κραταιούς τότε Spectrum και Commodore 64. Η έκδοση αυτή συνοδευόταν μάλιστα από πολύ καλής ποιότητας ήχο (τρικάναλο τότε), κασετόφωνο ή drive για δισκέτες και ειδική δική της οθόνη. Επειτα από λίγο καιρό εμφανίστηκε το τότε "θηρίο" της παραγωγού εταιρίας, ο CPC 6128. Τι το ιδιαίτερο είχε άραγε εκείνο το μοντέλο που το έκανε αμέσως να ξεχωρίσει από όλα τα υπόλοιπα και να γίνει η No 1 προτίμηση των home users; Πρώτα απ' όλα διέθετε standard floppy disk, υψηλής ευκρίνειας έγχρωμη οθόνη και -το πιο σημαντικό- 128KB μνήμης (εκπληκτικό για τα τότε δεδομένα νούμερο) - ακόμη και τα παιχνίδια της εποχής για το συγκεκριμένο μηχάνημα ήταν κορυφαία. Εξακολουθώ να θυμάμαι τον εαυτό μου σε ένα άδειο δωμάτιο στο νεόκτιστο τότε σπίτι μας να μην ξεκολλάει από το monitor του Amstrad - γέμιζα, βλέπετε, τις ώρες μου με παιχνίδια όπως τα Match Day, Ghost'n'Goblins, Fernando Martin's Basket, Cybernoid II ή ακόμη με τα "πολύ" Shadow of the Beast και Kick Off που είχα βρει και προμηθευτεί. Φυσικά, πέρα από τα παιχνίδια, πολύ ευχάριστη ήταν και ενασχόληση με τον προγραμματισμό στην Basic



Ο άλλοτε κυρίαρχος 8-μπιτος υπολογιστής (και τελευταίος στη σειρά) σε όλο του το μεγαλείο.

ΤΟ SITE ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Αυτόν το μήνα φιλοξενούμε ένα πολύ καλό site, το οποίο και περιλαμβάνει πολλούς emulators -και φυσικά ROMs- για τα εξής μηχανήματα: Amstrad CPC, Apple II, Atari 2600/5200/7800, ColecoVision, Commodore 64, Intellivision, Odyssey 2, Sega Master System, TyrboGrafx 16, Vectrex. Επίσης, όσοι το επισκεφθούν θα δουν και μία-δύο πολύ καλές εκπληξούλες, τις οποίες δεν δύναμαι να αναφέρω εδώ. Εκτός των άλλων, είναι εύκολα προσβάσιμο και περιλαμβάνει πλήθος links (διευθύνσεις άλλων sites). Τέλος, οι φανατικοί φίλοι του Amstrad μπορούν να βρουν άφθονο υλικό για το αγαπημένο τους μηχάνημα στην εξής διεύθυνση: ftp://ftp.nvg.unit.no/pub/cpc .





Ενα από τα καλύτερα παιχνίδια δράσης και για τον Amstrad.



Ενα από τα καλύτερα ποδοσφαιράκια όλων των εποχών. (Match Day 2)

που διέθετε τότε ο υπολογιστής. Ας δούμε, όμως, τώρα λίγο πιο αναλυτικά τι κάνει κάθε εξομοιωτής.

CAPRICE32

Ο εν λόγω emulator εξομοιώνει όλα τα computers της σειράς CPC της Amstrad, δηλαδή τα CPC464, CPC664 και φυσικά το CPC 6128. Ο κατασκευαστής του έχει δώσει μεγάλη προσοχή στην εξομοίωση του hardware των αυθεντικών υπολογιστών και έτσι ο εξομοιωτής αυτός επιτυγχάνει υψηλή συμβατότητα με το αυθεντικό software του CPC. Η ταχύτητα της εξομοίωσης εξαρτάται από το περιβάλλον του υπολογιστή που χρησιμοποιείται. Οι ελάχιστες απαιτήσεις του συστήματος είναι: επεξεργαστής Pentium, 8MB μνήμη, MS-DOS 2.0 και SVGA κάρτα γραφικών με υποστήριξη VESA. Ακόμη ο Caprice32 χρησιμοποιεί ορισμένα hot keys προς ευκολία του χρήστη. Αυτά είναι τα ακόλουθα:

- F2 Γρήγορο φόρτωμα snapshot
- Ctrl-F2 Φόρτωμα snapshot
- F4 Γρήγορη αποθήκευση snapshot
- Ctrl-F4 Αποθήκευση snapshot
- F5 Reset button
- Ctrl-F5 Hard reset ("καθαρισμός" της μνήμης)
- F6 Επιλογή του αρχείου στο CPC disk drive A
- F7 Επιλογή του αρχείου στο CPC disk drive B
- F8 Options menu
- F9 Λήψη εικόνων σε Bmp format
- F10 Εξοδος από το πρόγραμμα
- F12 Μεταβολή της ταχύτητας του εξομοιωτή
- Ctrl-F12 Μεταβολή των frames-per-second display

Επιπλέον, μερικά πλήκτρα είναι αλλαγμένα προκειμένου να επιτευχθεί η καλύτερη δυνατή εξομοίωση:

- Left-Alt: CPC COPY key
- Insert: CPC CLR key
- Right-Alt: CPC\key



Ισως το κορυφαίο beat 'em-up στα 8-bit. (Target Renegade)

CPCEMU

Ο CPCEmu είναι ο έτερος emulator που εξομοιώνει και τους τρεις CPC. Ενα από τα κυριότερα χαρακτηριστικά του είναι η υποστήριξη τριών διαφορετικών modes γραφικών (mode 0, 1, 2). Για όσους πιθανόν δεν γνωρίζουν ή δεν θυμούνται, το Mode 0 είχε ανάλυση 180x200x16, το 1 320x200x4 και το 2 640x200x2. Επιπλέον, μέσω του VESA BIOS μπορεί να φτάσει και σε αναλύσεις από 640x400x16 μέχρι και 1.280x1.024x16, ανάλογα με την κάρτα γραφικών και το monitor. Στον τομέα του ήχου υποστηρίζει και PC-



Η μεταφορά του Platoon στην οθόνη του Amstrad.

ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΕΑ

Το Neo-Geo το γνωρίζετε φυσικά (εάν όχι, δεν θα ζητούσατε επίμονα τις ROMs του). Ως γνωστόν, πέρα από το μηχάνημα αυτό, η εταιρία έχει βγάλει στην αγορά και τη CD έκδοσή του ονόματι Neo-Geo CD. Το τελευταίο είναι το μηχάνημα που εξομοιώνει το προγραμματάκι NeoCD version 0.64. Βέβαια, δεν είναι το πρώτο της σειράς αλλά το τελευταίο και περισσότερο βελτιωμένο που περιλαμβάνει μεταξύ των άλλων gamma correction, cheat codes, επιδιόρθωση ορισμένων bugs και υποστήριξη για pads του Nintendo 64. Οσοι θέλετε, λοιπόν, μπορείτε να επισκεφτείτε το site http://www.illusion-city.com/neo και να κατεβάσετε τον συγκεκριμένο emulator. Ωστόσο, πρέπει να ξέρετε πως τα παιχνίδια του δεν διατίθενται (ακόμα;) με τη μορφή ROMs, συνεπώς θα πρέπει να έχετε κάποιο από τα original CDs του για να το τρέξετε.

Κυκλοφόρησε η νέα έκδοση του δημοφιλούς Arcade emulator MAME, ο οποίος έφτασε αισίως στην έκδοση 036b7, με υποστήριξη για 35 νέα παιχνίδια και clones, τα οποία είναι διαθέσιμα για download από τα γνωστά σας sites.

Θα έχετε σίγουρα ακουστά για τους emulators εκείνους που ασχολούνται αποκλειστικά με την εξομοίωση ενός και μόνο παιχνιδιού. Ενας από αυτούς είναι και ο PACDX, ο οποίος ασχολείται με την εξομοίωση ενός από τα μεγαλύτερα arcade hits όλων των εποχών, του Pac Man. Αν λοιπόν κάνετε μια επίσκεψη στην ηλεκτρονική διεύθυνση http://sass.retrogames.com/pacdx/, μπορείτε να πάρετε μια καλή ιδέα για το πρόγραμμα αυτό, το οποίο, εάν σας αρέσει, μπορείτε να κατεβάσετε.



Μία σαλαμάνδρα που πυροβολεί!

Speaker (υπάρχει άραγε κανείς ακόμα;), SoundBlaster αποδίδοντας μάλιστα τρικάναλο στερεοφωνικό ήχο, καθώς και Gravis Ultrasound με τις ίδιες επιδόσεις. Η μνήμη που εξομοιώνει μπορεί να μεταβληθεί κάνοντας χρήση της EMS του υπολογιστή σας. Τέλος, υποστηρίζει τόσο disk images (με κατάληξη .dsk) όσο και cassette images (με καταλήξεις .Bas ή .Bin). Οι απαιτήσεις του είναι πολύ χαμηλές, καθώς για να το τρέξετε χρειάζεστε έναν επεξεργαστή 386, κάρτα γραφικών VGA και MS-DOS.



Ενα παιχνίδι μεταξύ Godzilla και King Kong. (Rampage)

ΤΑ ΘΕΜΑΤΑ ΤΗΣ ΣΤΗΛΗΣ

Ετσι για να κρατάμε και έναν λογαριασμό, στον πίνακα παραθέτουμε τα θέματα που έχουν καλυφθεί από αυτήν εδώ τη στήλη καθώς και τα περιεχόμενα των συνοδευτικών CDs του "PC Master" που σχετίζονται με εξομοιωτές.

ΤΕΥΧΟΣ	ΘΕΜΑ ΣΤΗΛΗΣ	ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ CD
110	M.A.M.E.	MAME ROMs + Emulator
109	ATARI ST	Emulator + ROMs
108	AMIGA	Emulator + ROMs
106	ULTRAHLE (NINTENDO 64)	Emulator + Utilities
105	SEGA MEGA DRIVE	Emulator + ROMs
104	RAINE	Emulator + ROMs + Commodore 64 ROMs
103	COMMODORE 64	Emulator + ROMs
102	PLAYSTATION	Emulator (PSEmu)
100	RETROCADE	Emulator + ROMs
99	SUPER NES	Emulator
98	NEO-GEO	Emulator
97	AMSTRAD CPC	Emulator + ROMs
96	AMIGA EMULATORS	Emulator + MAME ROMs + Callus ROMs

NO$CPC

Ας περάσουμε τώρα στον καλύτερο -κατά πολλούς- εξομοιωτή του περιβάλλοντος του CPC, τον No$CPC. Αρχικά, για να τον τρέξετε θα πρέπει να βεβαιωθείτε πως έχετε τουλάχιστον 500K ελεύθερη conventional memory (για να το κάνετε αυτό, απλώς πηγαίνετε είτε σε DOS mode είτε σε καθαρό περιβάλλον DOS και γράψτε mem). Επιπλέον, θα πρέπει να τροποποιήσετε και λίγο το αρχείο config.sys και να γράψετε Files=20. Τέλος, για να ξεκινήσετε (πάντα σε DOS mode) πληκτρολογήστε EEE.

Για να τρέξετε τα παιχνίδια τώρα, θα πρέπει να γράψετε αρχικά CAT στην κεντρική οθόνη για να δείτε τα περιεχόμενα (αφού ορίσετε από τα settings το πού θα "κοιτάει" για να δει τα disk images) και εν συνεχεία RUN"x, όπου x το όνομα του αρχείου-παιχνιδιού που θέλετε να τρέξετε. Εάν θέλετε μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και το κεντρικό μενού του προγράμματος, το οποίο ενεργοποιείται με το πλήκτρο F12. PC

ΠΕΡΙ ROMs & ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΩΝ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΩΝ

Σίγουρα ένα πολύ επίκαιρο θέμα (αν κρίνω από τα τηλεφωνήματά σας) είναι αυτό των ROMs που περιλαμβάνουμε ή όχι στα συνοδευτικά CDs του "PC Master". Ως γνωστόν, παρ' όλο που οι emulators δημιουργήθηκαν με καλό σκοπό, εντούτοις κυρίως όσον αφορά στους νεότερους από αυτούς υπάρχουν πολλά και σημαντικά νομικά προβλήματα με τις εταιρίες που έχουν τα αυθεντικά δικαιώματα των μηχανημάτων που εξομοιώνονται. Στην κατηγορία αυτή συγκαταλέγονται όλες οι γνωστές εταιρίες (Nintendo, Sega, Sony), καθώς θεωρούν πως οι εξομοιωτές λειτουργούν ανασταλτικά στον οικονομικό σχεδιασμό τους. Το ποιος έχει δίκιο είναι ένα πολύ λεπτό ζήτημα, και πιθανότατα η αλήθεια να βρίσκεται κάπου στη μέση. Πρόσφατα, πάντως, η κατασκευάστρια εταιρία ενός από τους πλέον συζητημένους emulators, του Bleem! (για όσους τυχόν δεν γνωρίζουν, πρόκειται για τον πρόσφατο εξομοιωτή του Sony PlayStation), κέρδισε μία δίκη ενάντια στην ίδια τη Sony!

Οπως και να έχει το πράγμα, πρέπει να καταλάβετε πως δεν μπορούμε να ρισκάρουμε να συμπεριλάβουμε ROMs για Neo-Geo, Nintendo 64 και PlayStation ή ακόμη και για λίγο παλαιότερα μοντέλα των ανωτέρω (NES και Super Nes, Mega Drive κ.λπ.), καθώς οι εταιρίες θεωρούν ότι είναι μηχανήματα που κυκλοφορούν ακόμη στην αγορά και ότι, κατά συνέπεια, θίγονται τα συμφέροντά τους.

Ακόμη, πολλοί από εσάς παίρνετε τηλέφωνο και ρωτάτε πού μπορείτε να βρείτε και να κατεβάσετε ROMs για τον χ τον ψ εξομοιωτή. Γεγονός είναι πως στον απέραντο κόσμο του Internet υπάρχουν πάρα πολλά sites που περιέχουν ROMs για όλους τους emulators. Αν και πολλά από αυτά κατά καιρούς κλείνουν λόγω νομικών προβλημάτων, συχνά οι ίδιοι οι ιδιοκτήτες τους τα ξανανοίγουν με διαφορετικό όνομα. Ομως, ακόμη και διά τηλεφώνου δεν μπορούμε να σας δώσουμε μία τέτοια διεύθυνση. Αν επιθυμείτε κάτι από τα παραπάνω, θα πρέπει να ψάξετε μόνοι σας να βρείτε τα sites αυτά, και εν τέλει η ανακάλυψη και το κατέβασμα των ROMs γίνεται αποκλειστικά και μόνο με δική σας ευθύνη.


SEGA PC
• Τώρα ο ρεαλισμός από τις αίθουσες ηλεκτρονικών μεταφέρεται στο PC σας!
• Πιάστε το τιμόνι των καλύτερων αγωνιστικών αυτοκινήτων, τα οποία έχουν αναπαρασταθεί με κάθε τεχνική λεπτομέρεια.
• Σπρώξτε 18 διαφορετικά αυτοκίνητα στα όριά τους, σε ένα Πρωτάθλημα 10 χρόνων, ή σε κλασσικό Arcade Mode.
• Προκαλέστε οδηγούς από όλο τον κόσμο στο Global Net Ranking του Sega Rally, σε split screen ή μέσω δικτύου.
Ένα παιχνίδι που δεν απευθύνεται σε θεατές!
SEGA
empire INTERACTIVE
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ
BEACON MULTIMEDIA
ΜΠΗΚΟΝ Α.Ε.
ΓΡΑΜΜΟΥ 71 15124-ΜΑΡΟΥΣΙ
ΤΗΛ.: 6143252-7, FAX: 6143251
www.beacon.gr
SEGA RALLY 2
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
©SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998, 1999. Published by Empire Interactive. Empire Interactive is a trademark of Entertainment International (UK) Ltd. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

ALTERNITY: FIRST EPISODE

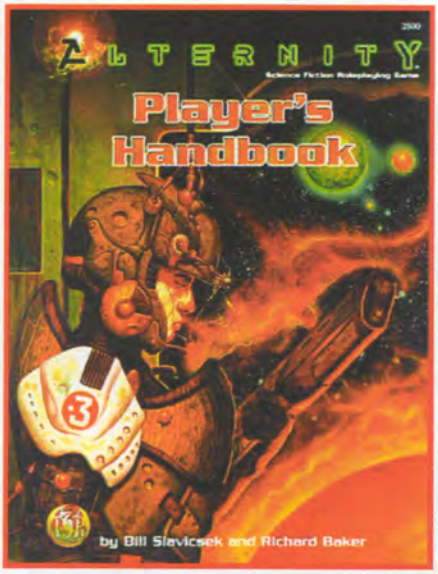
Περιπέτειες στο μέλλον

Στο μακρινό μέλλον η ανθρωπότητα έχει εξαπλωθεί στα βάθη του διαστήματος αγγίζοντας τα άκρα του Γαλαξία. Τα ταξίδια γίνονται με ταχύτητες μεγαλύτερες του φωτός και η επιστήμη έχει προοδεύσει σε απίστευτο βαθμό. Σε αυτό το μέλλον ο άνθρωπος έχει συναντήσει πολλές έλλογες ράτσες και έχει επεκτείνει την επιρροή του σε εκατοντάδες διαφορετικούς κόσμους.

Του Μίλτου Κύρκου

Στη μακρινή αυτή χιλιετία η ανθρωπότητα αντιμετωπίζει μεγάλες προκλήσεις: Τυχοδιώκτες πειρατές λεηλατούν τα σκάφη που μεταφέρουν τα πλούτη των Κόσμων. Εισβολείς δοκιμάζουν τα όρια του γνωστού σύμπαντος. Εσωτερικές διχόνοιες απειλούν να ρίξουν τα πλανητικά έθνη στη δίνη γαλαξιακών συγκρούσεων. Μόνο μερικοί επίλεκτοι χαρακτήρες -οι γενναίοι, οι τολμηροί, οι ήρωες του αύριο- στέκονται ανάμεσα στο φως του πολιτισμού και το σκότος της ανείπωτης καταστροφής.





Αυτοί θα αντιμετωπίσουν κατάματα έναν φρικιαστικό εξωγήινο Κυνηγό, αυτοί θα πετάξουν με το τελευταίο Starfighter για να καταστρέψουν το Death Star του εχθρού.

Ο τρόπος να συμμετάσχετε και εσείς σε όλα αυτά είναι μέσω του Alternity, του παιχνιδιού της TSR για τους κόσμους του μέλλοντος. Ενα ανοιχτό σύστημα που επιτρέπει στους Game Masters να διαμορφώσουν το δικό τους κόσμο ή να ακολουθήσουν τις περιπέτειες και τα σκηνικά του StarDrive, του πρώτου campaign στο Alternity.

Οπως επιβάλλει και η παράδοση, η TSR προσφέρει στους παίκτες που θέλουν να δοκιμάσουν το σύστημα χωρίς να αγοράσουν βαριά βιβλία με κανόνες τη δυνατότητα να παίξουν το παιχνίδι "απ' το κουτί". Κυκλοφορεί το Alternity: The Adventure Begins Now που απευθύνεται είτε σε νέους στο χώρο των RPGs παίκτες είτε σε παίκτες που θέλουν να νιώσουν την ατμόσφαιρα ενός παιχνιδιού πριν να ασχοληθούν σοβαρά με αυτό.

Στο Adventure Begins Now (ABN) περιέχονται δύο βασικά βιβλιαράκια: το Rules Book, μία πολύ απλή εισαγωγή για τους Game Masters που τους πληροφορεί πώς μπορούν να οργανώσουν και να τρέξουν ένα RPG, και το Adventures Book, που περιέχει τρεις περιπέτειες για νέους παίκτες. Το μόνο που έχουν να κάνουν οι παίκτες είναι να επιλέξουν το χαρακτήρα τους ανάμεσα στους οκτώ προκατασκευασμένους ήρωες (ο καθένας έρχεται σε ένα έγχρωμο δίφυλλο με ό,τι μπορεί να χρειαστεί ποτέ ο παίκτης!) και να προσδεθούν στο κάθισμά τους...

Η πρώτη περιπέτεια λέγεται Escape from BXT-13 και στέλνει τους ήρωες (μία ομάδα της εταιρίας Galactic Concord ειδικευμένη σε δύσκολες αποστολές) να ελευθερώσουν τον πρεσβευτή της Concord από τη φυλακή όπου τον έχουν ρίξει οι Serin-Ru (κακό ακούγεται ως όνομα..).

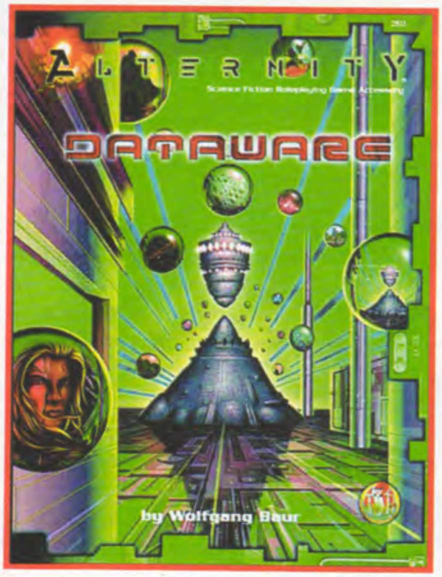
Στη δεύτερη περιπέτεια το Lancelot (το αστρόπλοιο της ομάδας) συναντά το Belter, το σκάφος που έπρεπε να μεταφέρει μεταλλωρύχους της Concord. Το σκάφος όμως είναι άδειο! Μήπως οι άνδρες έμειναν στο ορυχείο; Τι άλλο άραγε μπορεί να βρεθεί σε ένα ορυχείο αστεροειδούς;

Στην τελική περιπέτεια οι ήρωες συναντούν ξανά τον Πρεσβευτή Talo Kestrul και αναλαμβάνουν να τον μεταφέρουν σε μία σημαντική διαγαλαξιακή συνάντηση. Μόνο που κάποιοι έχουν αντιρρήσεις και γίνεται χαμός.

Οι τρεις περιπέτειες είναι αλληλένδετες και



στα ενδιάμεσα οι παίκτες κερδίζουν εμπειρία, την οποία μετατρέπουν σε ικανότητες. Με αυτό τον τρόπο στο τέλος των τριών αποστολών, αν έχουν επιζήσει, έχουν ήδη θέσει τις βάσεις για έναν ενδιαφέροντα χαρακτήρα. Επίσης έχουν μάθει πολλά για μάχες, διακυβέρνηση σκαφών, μάχη στο διάστημα και τα βασικά του role playing.



Το επόμενο βήμα για κάποιον που βρήκε ενδιαφέρον το σύστημα είναι να προμηθευτεί το βιβλίο για τον Game Master και αυτό για τους παίκτες. Ως βοήθεια έχει το campaign του StarDrive (ένα σκηνικό μεταξύ κλασικής science fiction και Star Wars), σενάρια, accessories κ.λπ. Η TSR φροντίζει πολύ το σύστημά της και παράλληλα παρέχει καταπληκτικής ποιότητας βιβλία (έγχρωμες σελίδες και εικόνες, πληρότητα στο υλικό), με αποτέλεσμα το Alternity να έχει αρχίσει να ακολουθεί το δρόμο του Advanced Dungeons & Dragons, παρ' όλο που ως σύστημα έχει θεμελιώδεις διαφορές από αυτό. Για παράδειγμα, δεν χρησιμοποιείται το 20 ως η καλύτερη ζαριά αλλά οι χαμηλοί αριθμοί. Επιπλέον, κάθε ζαριά -ανάλογα με το πόσο κοντά στο 1 είναι- προσφέρει: είτε Αποτυχία είτε Απλή, Καλή ή Εξαιρετική Επιτυχία, με τα αντίστοιχα αποτελέσματα. Οι θωρακίσεις δεν δυσκολεύουν τον αντίπαλο να χτυπήσει, αλλά απορροφούν wounds (χωρισμένα σε τρεις κατηγορίες ανάλογα με την κρισιμότητά τους), ενώ τα experience points δεν ανεβάζουν αυτόματα επίπεδο, αλλά δίνονται από τον παίκτη σε skills και έτσι διαμορφώνονται περισσότερο ποικίλοι χαρακτήρες.

Οπως βλέπετε, οι κανόνες και μόνο αξίζουν για να δει κάποιος το Alternity και γι' αυτό πολλοί παίκτες του AD&D συμμετέχουν στις περιπέτειες γνωριμίας με το παιχνίδι που οργανώνονται στα καταστήματα Κάισσα. Για περισσότερες πληροφορίες καλέστε το 3606488 (κεντρική Κάισσα, Χρήστος).



GAMES FAIR

Η περιπέτεια Damsels in Distress του Games Fair Δεκεμβρίου είναι έτοιμη! Οσοι ενδιαφέρονται να παίξουν Dungeon Masters στο 7ο Games Fair της Κάισσα μπορούν να επικοινωνήσουν με το 8813990 (Μαρία, Μονόκερως) για περισσότερες λεπτομέρειες. Το σενάριο απευθύνεται σε παίκτες υψηλών επιπέδων και προσφέρει πολλές, πολλές συγκινήσεις. Υπάρχουν μόνο 26 θέσεις για Dungeon Masters (και αντίστοιχα 135 για παίκτες).

Επίσης, από τις 15 Νοεμβρίου κυκλοφορούν οι αιτήσεις συμμετοχής στο Games Fair, και όσοι σκέφτονται να συμμετάσχουν σε κάποιο από τα events με όριο θέσεων του Fair καλά θα κάνουν να βιαστούν. Οπως πάντα, φυσικά, στο Fair θα υπάρχει χώρος για όλους όσοι θέλουν να παίξουν ή να γνωρίσουν τα παιχνίδια στρατηγικής και φαντασίας.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΚΔΗΛΩΣΕΩΝ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ ΚΑΪΣΣΑ

Σάββατο 6 Νοεμβρίου RPGA AD&D Day σε όλα τα καταστήματα
Κυριακή 7 Νοεμβρίου Τουρνουά Magic, κατάστημα Παγκρατίου
Κυριακή 14 Νοεμβρίου Τουρνουά Magic, κατάστημα Πειραιά
Κυριακή 28 Νοεμβρίου Τουρνουά Magic, κατάστημα Αμαρουσίου
Κυριακή 6 Δεκεμβρίου Τουρνουά Magic, κατάστημα Παγκρατίου

Στα καταστήματα Αμαρουσίου, Παγκρατίου, Πειραιά και Ηρακλείου Κρήτης συνεχίζεται η Αρένα Magic.

Συνεχίζεται επίσης το τουρνουά Chronopia και έχει ξεκινήσει η Fantasy Arena για ηρωικούς μονομάχους.

Ξεκίνησε η συγκρότηση ομάδων Magic: The Gathering των καταστημάτων Κάισσα που θα πάρουν μέρος στο αντίστοιχο πρωτάθλημα. Οσοι έχουν τα κότσια ας έρθουν σε επαφή "με τις κατά τόπους αρχές". Μιλάμε για Champions League.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΔΙ' ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑΣ

Δεκαέξι κράτη σε έναν κόσμο ηρωικής φαντασίας, πέντε φυλές και ογδόντα πέντε πόλεις, νάνοι άπληστοι αλλά και εργατικοί, Ορκ που αγαπούν τη λεηλασία και Ελφ των δασών και των νησιών, Ιππότες του σκοταδιού και του φωτός, Σαυράνθρωποι που τα χλευάζουν όλα αυτά, στρατηγοί, λεγεώνες, στόλοι πολεμικοί και εμπορικοί, μάχες και πολιορκίες, σφαγές και βία. Βιβλιοθήκες και έρευνα, κατασκευές στις πόλεις και επενδύσεις στην ύπαιθρο. Εμπόριο και πλούτος. Πέντε Οίκοι Μαγείας μάχονται για την επικράτηση με κάθε μέσο. Δίπλα τους οι απρόσιτοι Αστρομελετητές. Διπλωματία, ίντριγκα και αλτρουισμός. Σκοτεινές πράξεις, αυτοθυσία και ηρωισμός.



Από την Κάισσα κυκλοφορεί ήδη το παιχνίδι στρατηγικής δι' αλληλογραφίας "Πολέμαρχοι του Τάλθους". Το παιχνίδι παίζεται κάθε 15ήμερο και οι γύροι είτε στέλνονται ταχυδρομικά, με e-mail ή fax είτε παραδίδονται στα καταστήματα Κάισσα. Για περισσότερες πληροφορίες κοιτάξτε τη διεύθυνση www.kaissa.gr, όπου θα βρείτε τους κανόνες, χάρτες κ.λπ., ή περάστε από οποιαδήποτε Κάισσα.

SHADOWRUN
Τα πρώτα σας βήματα

Πολλοί από εσάς πιθανώς να έχετε σκεφθεί να ξεκινήσετε ένα παιχνίδι ρόλων, αλλά αυτό που σας προβληματίζει είναι το πώς θα φτιάξετε τις ιστορίες και το χρονικό σας. Αυτό το άρθρο θα προσπαθήσει να απαντήσει στις πιο κοινές απορίες σας και να παρουσιάσει εύκολους και γρήγορους τρόπους προκειμένου να ξεκινήσετε ή να συνεχίσετε το χρονικό σας.

του Μανώλη Σκούληκα

Ενα παιχνίδι ιδανικό για να ξεκινήσετε στον κόσμο των παιχνιδιών ρόλων είναι το Shadowrun. Υπάρχουν τα απαραίτητα βιβλία και οι περιπέτειες για να εισαγάγουν κάποιον αρχάριο με μεγάλη ευκολία στο σύστημα του παιχνιδιού και να τον καθοδηγήσουν στα πρώτα βήματά του με απόλυτη σιγουριά.

Πρώτο απ' όλα στη λίστα του καινούριου παίκτη στο Shadowrun είναι το Quick Start Rules. Το αρχικό αυτό βιβλίο κανόνων σάς εισάγει στην ατμόσφαιρα του κόσμου με ιστορίες και πληροφορίες για το περιβάλλον στο οποίο εκτυλίσσονται οι περιπέτειες. Περιέχει επίσης όλους τους βασικούς κανόνες που χρειάζεστε για να ξεκινήσετε και σας δίνει οκτώ ολοκληρωμένους χαρακτήρες για να διαλέξετε. Οι χαρακτήρες αυτοί έχουν αναλυτικά γραμμένες τις ικανότητές τους, τα όπλα και τον εξοπλισμό τους, τις μαγικές και άλλες ειδικές ικανότητές τους. Συνοδεύονται από τα ζωγραφισμένα πορτρέτα τους για να νιώσετε ακριβώς σαν κι αυτούς όταν έρθει η ώρα να τους ενσαρκώσετε στο παιχνίδι. Το Quick Start Rules περιέχει μία έτοιμη περιπέτεια που μπορείτε να παίξετε με τους κανόνες και τους χαρακτήρες που παρέχει το βιβλίο είτε με τους φίλους σας είτε μόνος σας για να εξοικειωθείτε με τον κόσμο του Shadowrun.

Αν θέλετε να συνεχίσετε στο ίδιο μοτίβο, δεν έχετε παρά να πάρετε το First Run. Πρόκειται για μία σειρά από περιπέτειες ειδικά κατασκευασμένες για αρχικούς παίκτες. Τρεις μικρές περιπέτειες που εμπλέκουν τους παίκτες στον ύπουλο κόσμο των μεγαλοεπιχειρήσεων αλλά και στη μαγεία του κόσμου των πνευμάτων και της αφυπνισμένης φύσης του έκτου κόσμου (όπως αποκαλείται το Shadowrun). Το βιβλίο δίνει πολλές ιδέες για να συνεχίσει κάποιος και επιπλέον προτείνει περιπέτειες ή συμπληρώματα, με τα οποία μπορεί να συνεχίσει το χρονικό της η ομάδα.

Το πιο σημαντικό επόμενο βήμα είναι το New Seattle. Αφού θα έχετε παίξει τρεις και πλέον περιπέτειες, θα είστε πια σε θέση να φτιάξετε δικές σας και να τις ενσωματώσετε στο δικό σας χρονικό. Τώρα πια χρειάζεστε το υπόβαθρο για να δημιουργήσετε αυτές τις περιπέτειες.

Η πλέον καθιερωμένη πόλη για τους παίκτες του Shadowrun είναι το Seattle. Περιγράφονται εξονυχιστικά όλες οι γειτονιές της πόλης, κακόφημες και πολυτελείας. Αναλύονται οι παράγοντες της πολιτικής αλλά και της οικονομίας.

Παρουσιάζονται οι εγκληματικές οργανώσεις της πόλης, από τη μαφία και τη γιακούζα μέχρι τις κινεζικές τριάδες και τους κορεατικούς δακτυλίους της σεούλπα.

Οταν έχετε πια κατανοήσει την ατμόσφαιρα του Seattle ή όποιας άλλης πόλης ή περιοχής έχετε επιλέξει ως βάση για το χρονικό σας, δεν έχετε παρά να συμπεριλάβετε όσες έτοιμες περιπέτειες ή ιδέες από συμπληρωματικά βιβλία στο χρονικό σας. Για να ενσωματώσετε αυτές τις περιπέτειες στο χρονικό σας προσπαθήστε να έχετε υπόψη ποια θα είναι η επόμενη περιπέτεια που θα παίξετε και φροντίστε να δώσετε στους παίκτες έναν λόγο για να συνεχίσουν από την προηγούμενη ή συντονίστε τα γεγονότα του χρονικού σας, έτσι ώστε να συμπεριλαμβάνουν τα προοίμια της επόμενης περιπέτειας. Επίσης, πολλές περιπέτειες μπορούν να ανήκουν σε έναν κύκλο περιπετειών με κοινό θέμα, π.χ. ένας πόλεμος συμμοριών ή οργανωμένου εγκλήματος, μία σειρά αποστολών στο πλαίσιο μιας διαμάχης μεταξύ δύο ή περισσότερων μεγαλοεπιχειρήσεων, η προσπάθεια να εξοντωθεί μια μυστήρια μαγική απειλή.

Γενικότερα, προσπαθήστε να χρησιμοποιήσετε όσα σας προσφέρει η εταιρία ως έτοιμες περιπέτειες και συμπληρώματα, προκειμένου να μπορέσετε να καταλάβετε τον τρόπο με τον οποίο κατασκευάζεται μια περιπέτεια και κατ' επέκταση ένα χρονικό.

Σε οποιαδήποτε περίπτωση, στο Fantasy Shop γίνονται κάθε εβδομάδα επιδείξεις στο Shadowrun, στις οποίες είστε ευπρόσδεκτοι να συμμετάσχετε χωρίς καμία οικονομική επιβάρυνση για να γνωρίσετε τον υπέροχο κόσμο του 2060. Σας περιμένουμε, γι' αυτό να έχετε τα όπλα σας γεμάτα και τα ξόρκια σας έτοιμα...


FantasyShop
Strategy & Mind Games
Fantasy Games Fair
ΧΕΙΜΩΝΑΣ '99
Το Fantasy Shop διοργανώνει το
λαμπρότερο πανηγύρι φανταστικών
παιχνιδιών και βιβλίων!!!
Κυριακή 28 Νοεμβρίου '99 ξενοδοχείο "ΑΜΑΛΙΑ"
Αμαλίας 10 - Πλατεία Συντάγματος
RPGames Tournament
Card Games Tournament
Miniature Wargames
Board Games
Starcraft Tournament
Warhammer Tournament
Πληροφορίες Συμμετοχών: Fantasy Shop 3ης Σεπτεμβρίου 103
ΤΚ 10434, ΤΗΛ: 8252436, E-MAIL: fantasy@fantasyshop.gr

UTOPIA news

PRIEST'S SPELL COMPENDIUM, VOLUME 2



Η μνημειώδης προσπάθεια να συλλεχθεί κάθε επίσημο spell κληρικού για το AD&D -ακόμα και spells από βιβλία εκτός κυκλοφορίας- συνεχίζεται με την έκδοση του δεύτερου τόμου του Priest's Spell Compendium. Ολα τα spells που θα βρείτε στις σελίδες του είναι έτοιμα να χρησιμοποιηθούν σε όλους τους κόσμους του AD&D. Το επίσημο βιβλίο αναφοράς για τα spells των κληρικών.

Accessory της TSR για το AD&D/Τιμή 9.000 δρχ.

CARNIVAL



Ενα καρναβάλι έρχεται για να προσφέρει φευγαλέα εμπειρίες πραγμάτων ασυνήθιστων και υπερφυσικών, για τις οποίες οι καθωσπρέπει ποτέ δεν μιλάνε και τις οποίες -πολύ περισσότερο- αρνούνται να γνωρίσουν. Το καρναβάλι για το οποίο μιλάμε δεν είναι μια απλή παράσταση και οι πρωταγωνιστές του είναι πολύ πιο τρομακτικοί από τα τέρατα που συνήθως παρουσιάζονται. Είναι ένας περιπλανώμενος παράδεισος για όλους εκείνους που δεν έχουν πού αλλού να πάνε, ακόμα και για τους λάτρεις της περιπέτειας που έγιναν εχθροί με τους λάθος ανθρώπους. Κάτω από την προστασία της μυστηριώδους Isolde, έρχεται να προσφέρει καταφύγιο σε όλους αυτούς που η κοινωνία έχει απορρίψει. Οι απόκληροι και οι χαμένες ψυχές όλων των ειδών θα μπορέσουν να βρουν εδώ τη γαλήνη καθώς και μία δεύτερη ευκαιρία για ζωή. Ωστόσο, τίποτα στο καρναβάλι δεν χαρίζεται χωρίς τίμημα.

Accessory του Ravenloft που μπορεί να χρησιμοποιηθεί και σε οποιονδήποτε άλλο κόσμο του AD&D/Τιμή 5.040 δρχ.

INTRODUCTION TO ALTERNITY ADVENTURE GAME



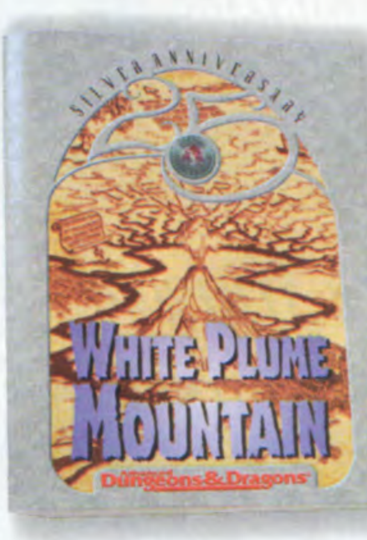
Βρισκόμαστε στην αυγή του 26ου αιώνα! Οι άνθρωποι έχοντας κατασκευάσει διαστημόπλοια κατόρθωσαν να φτιάξουν έναν πολιτισμό που απλώνεται εκατοντάδες έτη φωτός σε όλο το γαλαξία. Νέες περιπέτειες και νέοι κίνδυνοι καραδοκούν παντού και απλά περιμένουν να τους ανακαλύψετε. Το σπουδαιότερο από όλα, δε, είναι ότι εσείς είστε οι ήρωες που θα κάνουν την επόμενη μεγάλη ανακάλυψη, η οποία θα αποτρέψει την τρομακτική απειλή για την ανθρωπότητα.

Στο εισαγωγικό κουτί του παιχνιδιού ALTERNITY θα βρείτε όσα χρειάζεσθε για να γνωρίσετε το παιχνίδι με τον πιο εύκολο τρόπο. Περιέχονται δύο βιβλία, ένα Gamemaster screen, οκτώ χάρτινες φιγούρες ηρώων και πέντε ζάρια.

Το ταξίδι σας μέσα σε έναν κόσμο περιπέτειας, δράσης, θαυμάτων και τρόμου αρχίζει εδώ!

Sience Fiction Adventure Game/Εισαγωγικό του ALTERNITY/Τιμή 4.000 δρχ.

WHITE PLUME MOUNTAIN



Μία pixie και ένας ήρωας ranger που φέρει ευφυή προβιά hell hound με τάση πυρομανίας πολεμούν ενάντια στους πράκτορες του σατανικού /42.

Μεταφορά σε νουβέλα μίας από τις πιο δημοφιλείς και κλασικές περιπέτειες του D&D.

Νουβέλα του Greyhawk/Τιμή 2.600 δρχ.

UNDER FALLEN STARS



Καθώς οι υποθαλάσσιες δυνάμεις που απειλούν τη Faerun συγκεντρώνονται, οι ήρωες του Rising Tide προετοιμάζονται και αυτοί για την τελική αναμέτρηση.

Νουβέλα των Forgotten Realms/Σειρά The Threat From the Sea, Δεύτερο Βιβλίο/Τιμή 2.600 δρχ.

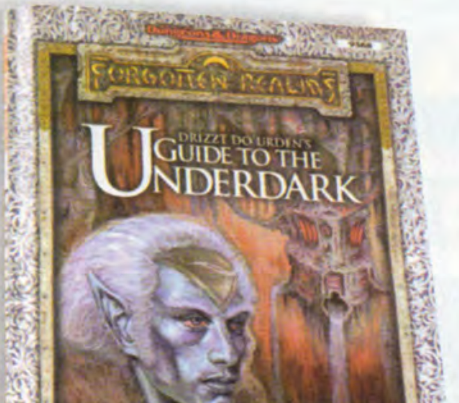
GUIDE TO HELL

Επισκεφθείτε την κόλαση με αυτή την καινούρια κυκλοφορία της TSR! To Guide to Hell δίνει έναν πλούτο πληροφοριών στους Dungeon Masters που θέλουν να στήσουν περιπέτεια ή και ολόκληρο campaign στις Εννιά Κολάσεις. Στις σελίδες του θα βρείτε πληροφορίες για τα στρώματα της Κόλασης, στατιστικά γι' αυτούς που την κυβερνούν και όλες τις σημαντικές μορφές της, νέα spells και μαγικά αντικείμενα.



Accessory του AD&D/Για έμπειρους παίκτες/Τιμή 5.040 δρχ.

DRIZZT PO' URDENS' GUIDE TO THE UNDERDARK



Εχει περάσει αρκετός καιρός από τότε που ο πασίγνωστος drow rauger προσπάθησε για τελευταία φορά να επισκεφθεί το Underdark, δεν έχει όμως ξεχάσει ότι έχει πολλούς εχθρούς εκεί. Για το σκοπό αυτόν ο Drizzt έχει φωνάξει διάφορους φίλους του με αναφορές για drow duergar, illithid, derro, aboleth, kuotoan, svirfneblin και νάνους, καθώς και τις πόλεις που έχουν φτιάξει στο Underdark.

Ολες αυτές οι πληροφορίες περιέχονται στον ομώνυμο οδηγό, στον οποίο ο Drizzt θα περιλάβει σημειώσεις και τεχνάσματα επιβίωσης στο Underdark κάνοντάς τον έτσι απαραίτητο για τους λάτρεις της περιπέτειας.

Accessory των Forgotten Realms/Για έμπειρους παίκτες/Τιμή 7.200 δρχ.

MORDHEIM

Το Mordheim είναι το καινούριο παιχνίδι της Games Workshop, στο οποίο οι παίκτες ελέγχουν αντίπαλες συμμορίες και πολεμούν για το ποιος θα κυριαρχήσει στους σκοτεινούς και επικίνδυνους δρόμους μιας ερειπωμένης πόλης.



Στο βασικό κουτί θα βρείτε όλα όσα χρειάζεσθε για να ξεκινήσετε τη συμμορία σας και να ριχθείτε στη μάχη μέσα στους δρόμους της καταραμένης πόλης. Περιέχονται δύο συμμορίες και αρκετές κάρτες που απεικονίζουν γκρεμισμένα κτίρια και θα χρησιμέψουν σαν σκηνικά των ερειπωμένων δρόμων του Mordheim.

Το βιβλίο κανόνων περιγράφει οκτώ διαφορετικές συμμορίες και μεγάλο αριθμό όπλων και εξοπλισμών. Θα βρείτε ακόμα κανόνες για campaigns καθώς και οδηγίες για να εντάξετε μισθοφόρους και special characters στη συμμορία σας.

Tabletop παιχνίδι για μάχες σώμα με σώμα της Games Workshop/Τιμή 28.000 δρχ.

ΝΕΑ ΚΑΪΣΣΑ ΣΤΗ ΛΑΡΙΣΑ

Χαρά για τους παίκτες παιχνιδιών στρατηγικής και φαντασίας στη Λάρισα! Η γνωστή αλυσίδα καταστημάτων ΚΑΪΣΣΑ κάνει την εμφάνισή της και στην Κεντρική Ελλάδα, με το όμορφο κατάστημα του Γ. Βλαχογιάννη, στην οδό Κουμουνδούρου 22 (τηλ.: 537337). Οπως όλα τα καταστήματα ΚΑΪΣΣΑ έτσι και αυτό διαθέτει εκτός από όλα τα επιτραπέζια παιχνίδια και άνετους χώρους που διατίθενται στους παίκτες για να απολαύσουν το παιχνίδι τους ή να μάθουν ένα καινούριο.

CLAN NOVEL TZIMISCE: VAMPIRE

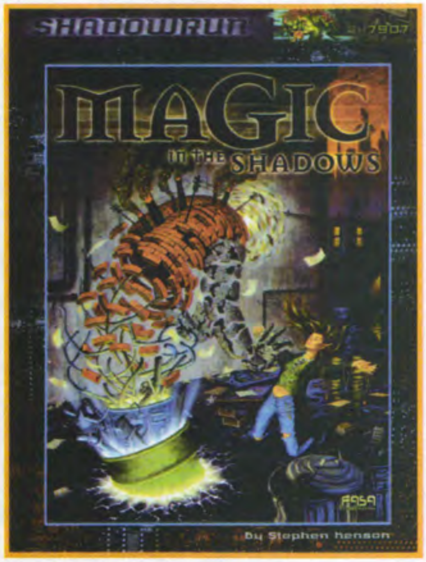
Η δεύτερη νουβέλα στη σειρά της White Wolf, που εξιστορεί τις τελευταίες μέρες των βρικολάκων στον κόσμο του σκότους. Η πανέμορφη Ατλάντα αντιμετωπίζει την ύστατη απειλή. Η επίσης πανέμορφη Victoria Ash από το πρώτο βιβλίο (Clan Novel Toreador) έρχεται αντιμέτωπη με προκλήσεις που ξεπερνούν κάθε προηγούμενο για την προφυλαγμένη για αιώνες ζωή της. Οι αιμοσταγείς Sabbat απειλούν να καταστρέψουν την Cammarilla και τις πόλεις που αυτή ελέγχει. Ανάμεσα στις αψιμαχίες, το αίμα και τις ιαχές της μάχης, μια φιγούρα αναδεικνύεται στο προσκήνιο της ηγεσίας των Sabbat: η αρχαία βυζαντινή Tzimisce Sascha Vykos.



Νουβέλα του Vampire: The Masquerade/Τιμή: 2.200 δρχ.

MAGIC IN THE SHADOWS

Ω στε νομίζεις ότι ξέρεις από μαγεία; Φιλαράκο, θα μπορούσα να γράψω ολόκληρο βιβλίο με αυτά που δεν ξέρεις. Μπορείς να σχεδιάσεις ένα ξόρκι ή να κάνεις ένα μαχαίρι μαγικό; Μπορείς να καλέσεις ένα ανώτερο πνεύμα και να προβλέψεις το μέλλον; Εχεις ταξιδέψει ποτέ στα μυστικά μέρη του Αστρικού Πεδίου; Εχεις πολλά να μάθεις. Ούτε οι δράκοι δεν ξέρουν όλα όσα είναι να μάθει κανείς για τη μαγεία στις σκιές.



Ολα τα περί μαγείας θα τα βρεις σε αυτές τις σελίδες. Πίστεψέ με, δεν θα είναι ποτέ πια ίδια η ζωή σου αφού το διαβάσεις. Ανοιξέ το με δικό σου κίνδυνο....

Sourcebook για το Shadowrun 3rd Edition/Τιμή: 8.000 δρχ.

CLAN BOOK GIOVANNI

Β αφτισμένη στο αίμα και την προδοσία, αυτή η αρχαία φυλή βρικολάκων διεισδύει στον πανάρχαιο πόλεμο των βαμπίρ προσποιούμενη πως δεν αναμειγνύεται πουθενά. Γαλουχημένοι στα μυστικά της νεκρομαντείας οι βρικόλακες αυτοί έχουν ιδιαίτερες σχέσεις με τα πνεύματα των νεκρών, καθώς συναλλάσσονται με αυτούς σε μόνιμη βάση. Ανακαλύψτε τη ματωμένη κληρονομιά αυτών των απομονωμένων βρικολάκων και το ακόμα πιο θανατηφόρο μέλλον τους.



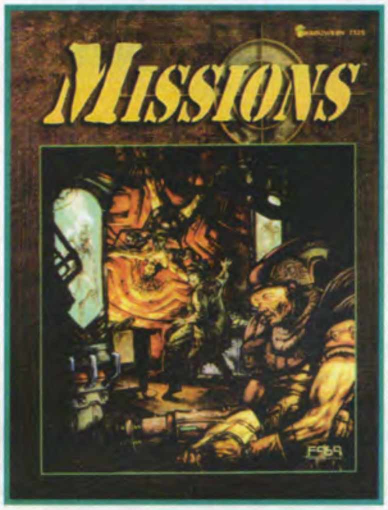
Περιέχει:

- Την ιστορία της φυλής και την αποκάλυψη των ύστατων σκοπών τους.
- Πληροφορίες για τις σχέσεις των Giovanni με τους ζωντανούς και ...τους νεκρούς.
- Καινούριες ιδιότητες και δυνάμεις νεκρομαντείας.

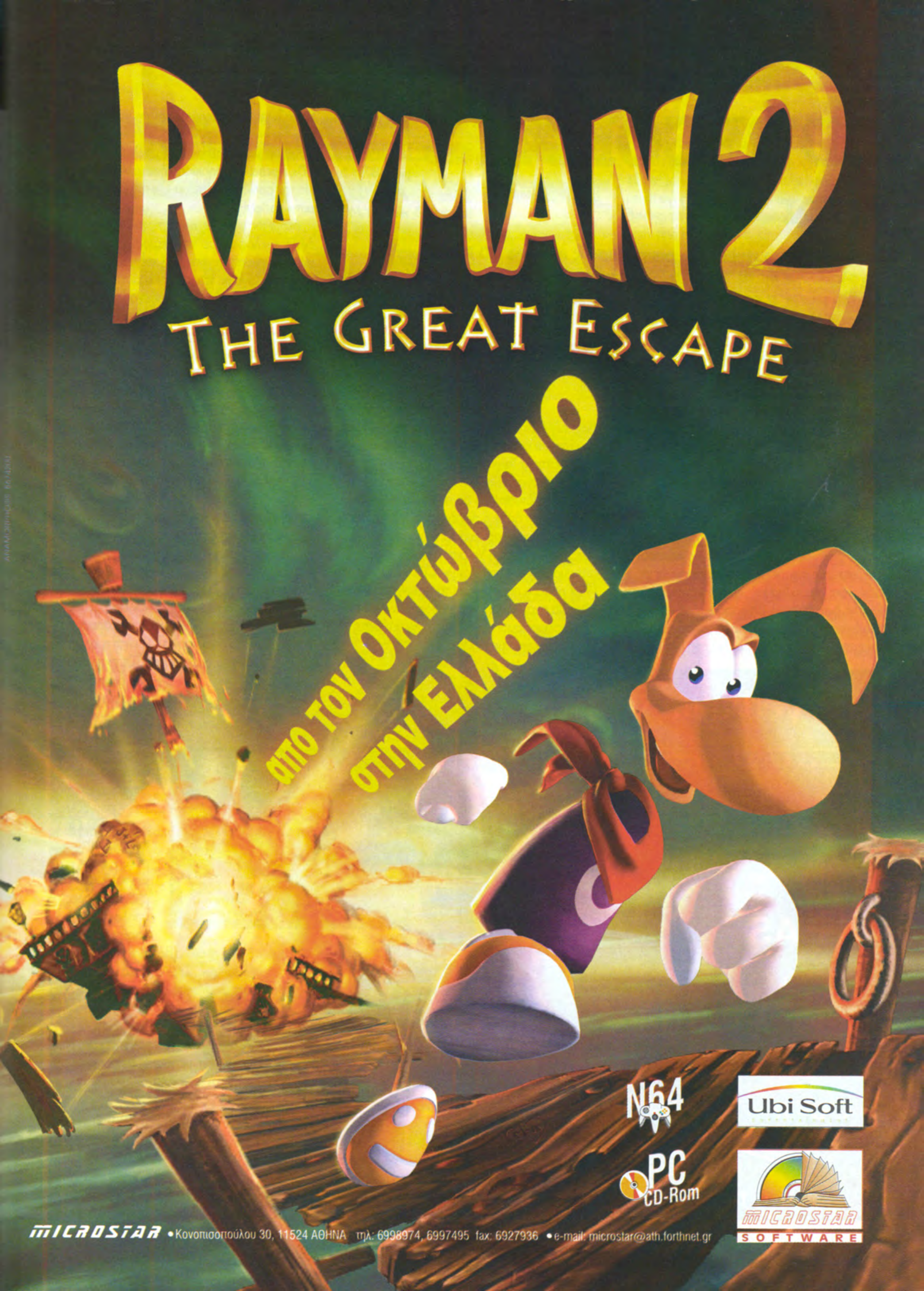
Sourcebook για το Vampire: The Masquerade/Τιμή: 4.350 δρχ.

MISSIONS

Τ ο Missions είναι μία συλλογή από τέσσερις περιπέτειες του Shadowrun που επιτρέπουν στους παίκτες και τους Game Masters να δοκιμάσουν εναλλακτικές ιδέες, όπως αυτές που παρουσιάζονται στο Shadowrun Companion: Beyond the Shadows. Σε αυτές τις περιπέτειες οι παίκτες μπορούν να παίξουν μυστικούς αστυνομικούς, νοσοκόμους επικίνδυνων αποστολών, υπεύθυνους ασφαλείας μεγαλοεπιχειρήσεων, ειδικές δυνάμεις της κυβερνήσεως, ακόμα και δημοσιογράφους-ερευνητές. Οι περιπέτειες αυτές είναι ειδικά διαμορφωμένες για να μπορούν να ενσωματωθούν σε οποιοδήποτε χρονικό και προορίζονται για παίκτες όλων των επιπέδων εμπειρίας.



Περιπέτεια για το Shadowrun 3rd Edition/Τιμή: 6.000 δρχ.


RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE
απο τον Οκτώβριο
στην Ελλάδα
N64
PC
CD-Rom
Ubi Soft
MICROSTAR
SOFTWARE
MICROSTAR •Κονοπισοπούλου 30, 11524 ΑΘΗΝΑ τηλ: 6998974, 6997495 fax: 6927936 • e-mail: microstar@ath.forthnet.gr

CD RECORDERS

ΜΕΡΟΣ 3ο

Σε αυτό το τρίτο τμήμα του αφιερώματός μας στα CD Recorders θα ασχοληθούμε με τα "άψυχα" δισκάκια, από τα οποία εξαρτάται μεν σε μεγάλο μέρος η επιτυχία της εγγραφής μας, κανείς όμως δεν φαίνεται να τους δίνει την ανάλογη σημασία.

Του Αλέξανδρου "Dj Smartie Al" Φιλιππίδη
djsmartie@email.com

Το βασικό χρώμα του δομικού υλικού ενός CD-R είναι ή ανοιχτό μπλε (cyanine dye) ή άχρωμο (phthalocyanine dye). Η ανακλαστική επίστρωση αποτελείται είτε από ένα κράμα ασημιού χρώματος αμφιλεγόμενης σύνθεσης είτε από χρυσό 24k. Από το συνδυασμό των ανωτέρω προκύπτουν δισκάκια με διαφορετικούς χρωματισμούς σε κάθε όψη: χρυσό/χρυσό, πράσινο/χρυσό, ασημί/μπλε, ασημί/ασημί. Για παράδειγμα, το πράσινο/χρυσό δισκάκι συνδυάζει χρυσή ανακλαστική επιφάνεια με cyanine dye στο δομικό υλικό και έτσι είναι χρυσό από την πλευρά της ετικέτας και πράσινο από την επιφάνεια εγγραφής. Η εταιρία Taiyo Yuden κατασκεύασε τα χρυσά/πράσινα CDs την εποχή που συμφωνήθηκαν τα στάνταρ που θα ακολουθηθούν στα CD-Rs. Επειτα ήρθε η σειρά για τη Mitsui Toatsu Chemicals να κατασκευάσει τα χρυσά/χρυσά CDs. Ακολούθησε η Verbatim το 1996 με την κατοχύρωση των ασημί/μπλε CDs. Τέλος, το 1997 η Ricoh παρουσίασε τα ασημί/ασημί CDs. Θα αναρωτιέστε γιατί υπάρχουν όλοι αυτοί οι χρωματισμοί και δεν κατασκευάζονται όλα τα δισκάκια με τον ίδιο τρόπο.

Η διαδικασία παραγωγής καθώς και τα υλικά είναι κατοχυρωμένα από κάθε εταιρία. Αν κάποιος άλλος κατασκευαστής θέλει να παράγει CDs, πρέπει να χρησιμοποιήσει άλλη τεχνοτροπία την οποία με τη σειρά του πατεντάρει και ούτω καθεξής.

Λόγω της μεγάλης αυτής ποικιλίας των CDs, έχουν κυκλοφορήσει κατά καιρούς διάφορες φήμες γύρω από την αντοχή και την αξιοπιστία τους, ανάλογα με τον κατασκευαστή. Σαφής απάντηση δεν υπάρχει. Ο καθένας που διαθέτει CD Recorder οφείλει να δοκιμάσει όσο το δυνατόν περισσότερα CDs, μέχρι να βρει αυτό που τον εξυπηρετεί καλύτερα στη δουλειά για την οποία τα χρειάζεται. Αλλα δισκάκια είναι καλύτερα για data κι άλλα για audio. Πολλές συσκευές ανάγνωσης (όπως τα CD Players των αυτοκινήτων) έχουν μια σαφή "αντιπάθεια" στα CDs ορισμένων κατασκευαστών και αρνούνται να τα διαβάσουν σωστά. Αρκετές φορές έχει τύχει το CD που γράψαμε να το διαβάζει το recorder και όχι το CD-ROM! Κάποια άλλα CDs δεν είναι αξιόπιστα σε ταχύτητες εγγραφής άνω του 4x, άσχετα αν στη συσκευασία αναγράφεται ότι "σηκώνουν" μέχρι 8x. Τέλος, έχουν αναφερθεί παρτίδες ελαττωματικές, όπου στα 10 δισκάκια τα 8 καίγονται στην εγγραφή!

Σίγουρα όσοι από εσάς ασχολείστε με τις εγγραφές θα έχετε διαφωνήσει με κάποιο γνωστό σας για το ποια μάρκα CD είναι η καλύτερη. Εχετε σκεφτεί όμως ότι τα CDs πίσω από δύο διαφορετικά ονόματα μπορεί να έχουν παραχθεί στο ίδιο εργοστάσιο; Σήμερα κυκλοφορούν στο εμπόριο περισσότερες από 300 μάρκες CD. Οι εταιρίες κατασκευής όμως είναι μόνο 16 και προμηθεύουν όλες τις υπόλοιπες, οι οποίες το μόνο που κάνουν είναι να βάζουν τη φίρμα τους στο περιτύλιγμα. Στον σχετικό πίνακα παρατίθεται μία λίστα με τα εργοστάσια παραγωγής και τους κυριότερους πελάτες τους.





Υπάρχουν ορισμένα προγράμματα, όπως το CD Identifier, με τα οποία μπορούμε να ελέγξουμε τον κατασκευαστή ενός CD. Ομως, μόνο μερικά από τα CD Recorders υποστηρίζουν αυτή τη δυνατότητα.

ΠΟΣΟ ΚΑΙΡΟ ΑΝΤΕΧΟΥΝ ΤΑ CDs;

Εδώ τα πράγματα είναι ακόμα πιο μπερδεμένα και οι φήμες οργιάζουν. Σύμφωνα

ΠΙΝΑΚΑΣ ΕΤΑΙΡΙΩΝ	
ΕΡΓΟΣΤΑΣΙΟ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ	**ΕΤΑΙΡΙΑ ΔΙΑΘΕΣΗΣ**
Mitsui Chemicals	Mitsui, HP & Philips
Taiyo Yuden Company, Ltd	Taiyo Yuden, 3M, Sony, Philips & Imation
TDK Corporation	TDK, 3M, Pioneer & Yamaha
Kodak Japan Limited	Kodak & BASF
Ricoh Company	Ricoh & KAO
Mitsubishi Chemicals Corporation	Verbatim & Traxdata, Sony
Pioneer Video Corporation	Pioneer
Hitachi Maxell, Ltd	Maxell
Fuji Photo Film Co.,	Fuji Film
Princo Corporation	Princo
Gigastorage Corporation	Gigastorage
Lead Data Inc.	Lead Data & Targa & Lenco
Fornet International Pte, Ltd	Fornet
CDA Datetröger Albrechts GmbH	CDA & FNAC
Ritek Co.	Arita, BASF, Samsung, Memorex, Targa, Rimax, Traxdata, FujiFilm & Ricoh
CMC Magnetics Corporation	CMC

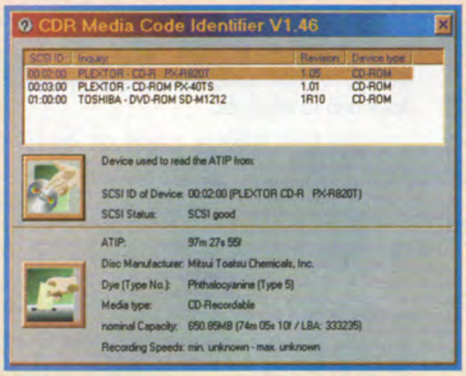
με τους κατασκευαστές τα CDs αντέχουν από 70 ως 200+ χρόνια , ανάλογα με το υλικό κατασκευής και την αξιοπιστία αυτών που το ισχυρίζονται! Ετσι κι αλλιώς, κανείς δεν πρόκειται να μηνύσει το εργοστάσιο παραγωγής επειδή το CD του χάλασε στα 50 και όχι στα 70 χρόνια. Ο χρόνος αυτός βέβαια αντιστοιχεί σε ένα CD στο οποίο ήδη έχουμε κάνει εγγραφή. Τα κενά CDs έπειτα από 8-10 χρόνια είναι ακατάλληλα για εγγραφή, γιατί το υλικό τους έχει υποστεί αλλοιώσεις. Υπάρχουν διάφορες τεχνικές εξομοίωσης της φθοράς με το χρόνο, αλλά καμία δεν είναι αρκετά αξιόπιστη για να έχουμε ακριβή αποτελέσματα. Θα πρέπει να αποφεύγουμε την έκθεση των CDs σε υγρασία, υψηλές θερμοκρασίες και ηλιακή ακτινοβολία. Γενικά, τα CDs εγγραφής είναι πολύ πιο ευαίσθητα από τα πρεσαριστά CDs των εταιριών. Παρ' όλα αυτά, όμως, τα δεύτερα έχουν πιο μικρό μέσο όρο ζωής (15-25 χρόνια) λόγω της διάβρωσης που υφίστανται με τον καιρό. Αυτό που θα εκπλήξει τους περισσότερους είναι ότι η ευαίσθητη επιφάνεια σε ένα δισκάκι είναι η επάνω (αυτή της ετικέτας) και όχι η πλευρά εγγραφής, η οποία καλύπτεται από ένα προστατευτικό διάφανο στρώμα! Πρέπει να είμαστε προσεκτικοί με το γράψιμο ή την τοποθέτηση αυτοκόλλητων στην επάνω μεριά του CD. Το υγρό του μαρκαδόρου ή η κόλλα της ετικέτας μπορεί να διαπεράσουν το προστατευτικό κάλυμμα του δίσκου και να τον καταστρέψουν. Υπάρχουν στα καταστήματα ειδικοί μαρκαδόροι για να γράφουμε πάνω στα CDs. Προσοχή χρειάζεται και με το κόλλημα των ειδικών ετικετών, ώστε να είναι σωστά ευθυγραμμισμένες με το δισκάκι, γιατί αλλιώς θα υπάρχουν προβλήματα στην ανάγνωση, λόγω κακής ζυγοστάθμισης. Σε περίπτωση που ένα δισκάκι γρατσουνιστεί και δεν το διαβάζει το CD-ROM δεν είναι σίγουρο ότι είναι για πέταμα. Αν η γρατσουνιά είναι στο πάνω μέρος δεν μπορούμε να κάνουμε πολλά, αν όμως είναι από κάτω υπάρχει πιθανότητα να διορθωθεί το πρόβλημα, αρκεί να μην έχει φτάσει πολύ βαθιά ως την επιφάνεια εγγραφής. Μπορούμε να αγοράσουμε κάποιο από τα κιτ επιδιόρθωσης, τα οποία αρκετές φορές θα μας βγάλουν από το αδιέξοδο.



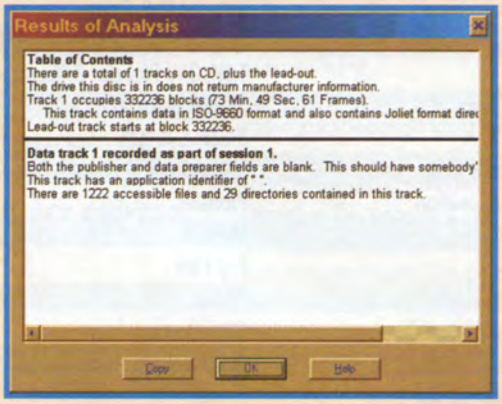
80 ΛΕΠΤΑ ΣΕ ΕΝΑ CD

Ενας από τους τρόπους προστασίας από την αντιγραφή -στα μουσικά CDs κυρίως- είναι η αύξηση της διάρκειάς τους, πέρα από τα όρια των 74 λεπτών των CD-Rs. Ενας τρόπος για να ξεπεράσουμε αυτόν τον περιορισμό είναι να κάνουμε το γνωστό overburning. Ομως, η τεχνική αυτή έχει αρκετούς περιορισμούς, οι οποίοι δεν δουλεύει πάντα. Ενας άλλος τρόπος εμφανίστηκε πριν από τρία χρόνια με την εμφάνιση των 80λεπτων CDs. Στην αρχή ήταν πολύ δύσκολο να βρεθούν αυτά τα δισκάκια και η τιμή τους ήταν πολλαπλάσια αυτής των 74λεπτων. Σήμερα σχεδόν όλοι οι κατασκευαστές έχουν παρουσιάσει 80λεπτα δισκάκια και η τιμή τους ελάχιστα διαφέρει από αυτή των απλών. Ωστόσο και με τα 80άρια CDs μερικά προβλήματα δεν έχουν επιλυθεί ακόμα. Τα CDs κατασκευάζονται σύμφωνα με τους κανόνες του "Κόκκινου Βιβλίου". Το αυλάκι πάνω στο οποίο κινείται το laser και γίνεται η εγγραφή ακολουθεί μία σπιράλ πορεία από το κέντρο του δίσκου προς τα έξω. Το μήκος της ακτίνας αυτής είναι αυστηρά καθορισμένο. Οπότε σε έναν 80άρι δίσκο πρέπει στην ίδια ακτίνα να στριμώξουμε περισσότερες σπείρες, και εδώ γεννιούνται τα προβλήματα. Η πιο πυκνή διάταξη των σπειρών κάνει το δισκάκι πιο ευαίσθητο τόσο στην εγγραφή όσο και στο μέσο χρόνο ζωής του. Επίσης απαιτεί από το laser του recorder μεγαλύτερη ακρίβεια. Υπάρχουν αρκετοί κατασκευαστές recorders οι συσκευές των οποίων δεν υποστηρίζουν τα 80άρια CDs, γιατί δεν είναι μέσα στις προδιαγραφές του "Κόκκινου Βιβλίου". Επειδή όμως κυκλοφορούν όλο και περισσότερα 80άρια δισκάκια, θα αναγκαστούν να βγάλουν κάποια νέα έκδοση του firmware για να τα υποστηρίξουν. Αλλο ένα πρόβλημα είναι και η αδυναμία μερικών προγραμμάτων να γεμίσουν τα 80 λεπτά. Τα περισσότερα γνωστά πακέτα software (Easy CD Creator, Nero, WinOnCd, Prassi, CDRWIN κ.λπ.) παρέχουν αυτή την υποστήριξη. Οσο η ζήτηση για 80λεπτη εγγραφή ανεβαίνει τόσο τα προβλήματα τείνουν να ξεπεραστούν. Σε μικρό χρονικό διάστημα από σήμερα τα CDs 80min θα έχουν περάσει από το περιθώριο στη "νορμάλ" κατηγορία και θα είναι το ίδιο αξιόπιστα.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΠΟΥ ΜΑΣ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΟΥΝ



Το CD-R Identifier μας πληροφορεί για τον κατασκευαστή του CD, το υλικό κατασκευής του και τη χωρητικότητά του.



Τα αποτελέσματα της έρευνας του CDRDIAG.



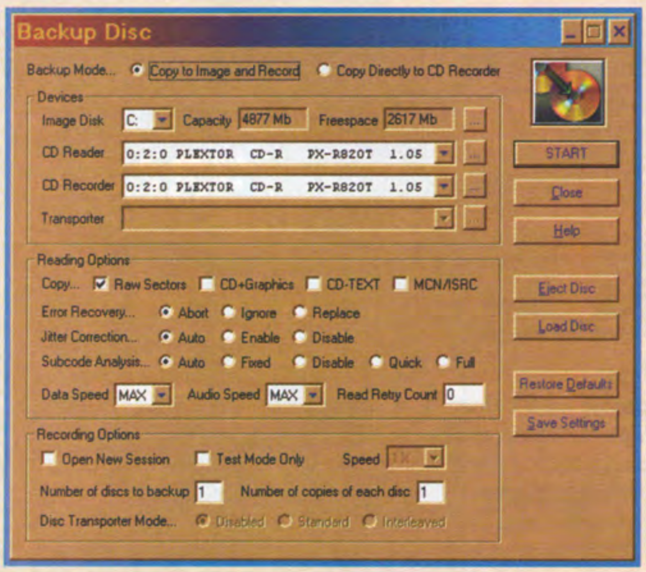
Το CDRDIAG μας πληροφορεί για πολλά στοιχεία του CD που μας βοηθούν να λύσουμε τυχόν προβλήματα.



CDRWIN, ένα πολύ καλό και γνωστό πρόγραμμα εγγραφής.



Το Disc Juggler είναι ένα πρόγραμμα εγγραφής πολύ εύκολο στη χρήση του.



Οι ρυθμίσεις του CDRWIN είναι παραπάνω από αρκετές.



Με το πάτημα ενός κουμπιού αρχίζει η εγγραφή στο Disc Juggler.



SEPTERRA CORE
LEGACY OF THE CREATOR
BEACON
MULTIMEDIA
ΓΡΑΜΜΟΥ 71 ΜΑΡΟΥΣΙ 151 24
ΤΗΛ.: 6143252/7 - FAX: 6143251
http://www.beacon.gr
PC CD ROM
TopWare INTERACTIVE

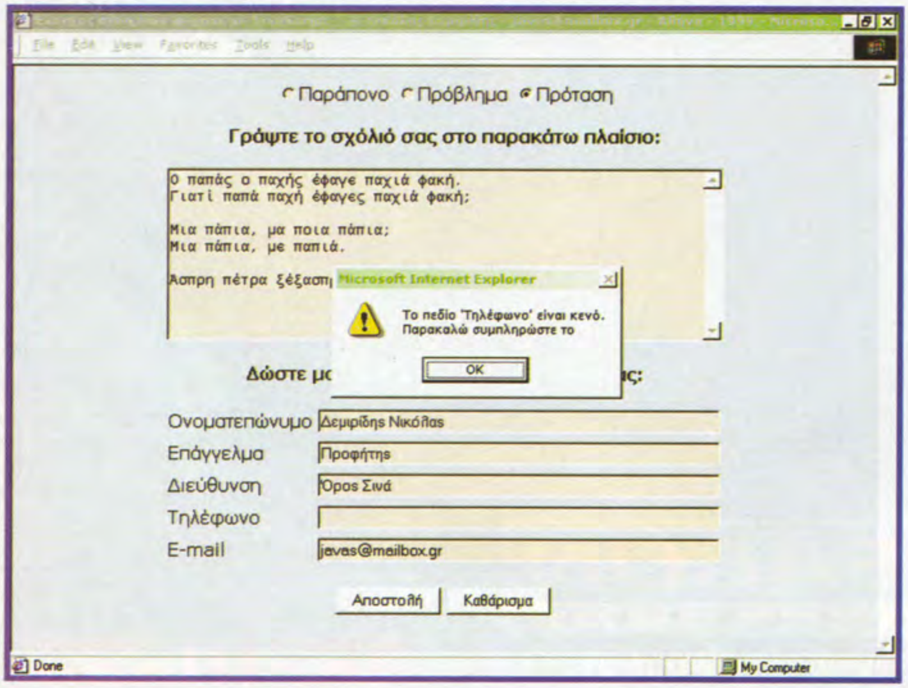
ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ JAVASCRIPT

Remote Control

Εχουμε δει μέχρι στιγμής δύο από τα πιο γνωστά JavaScripts, το Rollover και το Scrolling Banner script. Και τα δύο είναι αντιπροσωπευτικά δείγματα των δυνατοτήτων που προσφέρει η JavaScript για δημιουργία πιο λειτουργικών και όμορφων σελίδων. Θα συνεχίσουμε αυτό το μήνα με ακόμα ένα από τα πιο αντιπροσωπευτικά και πλέον διάσημα scripts, το Remote Control script.

του Νικόλα Δεμιρίδη
javas@mailbox.gr

Θυμάμαι πριν από κάποια χρόνια, όταν ακόμα το 1Mbit ήταν ταχύτητα-μύθος για τα ελληνικά δεδομένα (για να μην πω τα 512Kbps), πολύ πριν από τη δημιουργία της OTEnet, σε μια επίσκεψη στο Lycos είδα στα αριστερά της σελίδας, στο τέλος του menu, ένα link με τη μυστηριώδη αλλά γνώριμη φράση "Remote Control". Το πρώτο που σκέφτηκα είναι ότι κάποιο καινούριο gadget θα έχουν βγάλει τα τρελά τα Αμερικανάκια για net searching με τηλεκοντρόλ!!! (Μη γελάτε... αθώες εποχές τότε.) Με κάποιον δισταγμό αλλά με μεγάλη περιέργεια έκανα κλικ στο μυστηριώδες αυτό link. Αναμένοντας λοιπόν για την εξήγηση του αινίγματος (ανέμενα για αρκετό χρόνο), βλέπω με έκπληξη να ανοίγει ένα νέο παράθυρο, μικρότερων διαστάσεων, με τον τίτλο Remote Control, το οποίο περιείχε όλα τα περιεχόμενα του menu!!! Φοβερή έκπληξη, ειδικά όταν κάνοντας κλικ σε ένα από τα links, άνοιξε στη σελίδα από την οποία είχα προηγουμένως μπει στο Remote Control. Κατάλαβα λοιπόν ότι δεν επρόκειτο για νέο gadget, αλλά για ένα πολύ ωραίο παιχνιδάκι το οποίο έγινε γρήγορα τόσο ανάρπαστο ώστε δεν υπήρχε Web designer που να σέβεται τον εαυτό του που να μην έχει ένα τέτοιο παιχνιδάκι στο site του. Σε όλα τα sites του Internet υπήρχε και ένα Remote Control. Σωστή επιδημία, ούτε η γρίπη δεν χτυπά τόσο γρήγορα! Εκείνο το μαγικό script-άκι χάθηκε κάπου στο χρονοντούλαπο και κανείς δεν το θυμάται πλέον. Αλλωστε ήταν και αρκετά δύσκολο.



Κάμποσο καιρό όμως αργότερα, και συγκεκριμένα όταν βγήκε ο Netscape Navigator 3.0, εισήχθη ένα νέο property στην JavaScript, το window.opener. Το συγκεκριμένο property αναφέρεται στο παράθυρο εκείνο (πατρικό) το οποίο ανοίγει ένα άλλο (το παιδί). Για να το πω πιο απλά: Ας υποθέσουμε ότι έχουμε δύο παράθυρα, το A και το B. Το A ανοίγει το B, συνεπώς B.opener.name = A. Με το property opener, όπως είναι λογικό, ο έλεγχος ενός παραθύρου από ένα άλλο έγινε παιχνιδάκι.

REMOTE CONTROL SCRIPT

Οπως προαναφέραμε το Remote Control κάνει χρήση του property opener. Εκτός από το property opener χρησιμοποιείται και η μέθοδος (method) open(), η σύνταξη της οποίας είναι:

open("URL", "onoma_parathirou", "idiotites")

Οι ιδιότητες αναφέρονται στο παράθυρο με όνομα onoma_parathirou, το οποίο θα εμφανίσει τη σελίδα URL, και είναι:

toolbar=[yes, no, 1, 0] (αν έχει μπάρα εργαλείων)
location=[yes, no, 1, 0] (αν έχει μπάρα διεύθυνσης)
directories=[yes, no, 1, 0] (αν έχει μπάρα συνδέσεων)
status=[yes, no, 1, 0] (αν έχει status bar)
menubar=[yes, no, 1, 0] (αν έχει μπάρα menu)
scrollbars=[yes, no, 1, 0] (αν έχει scrollbars)
resizable=[yes, no, 1, 0] (αν έχει τη δυνατότητα αλλαγής διαστάσεων)
width=pixels (πλάτος σε pixels)
height=pixels (ύψος σε pixels)

Π.χ. window.open ("http://www.compupress.gr", "compupress", "status=no, width=100, height=100, toolbar=no");

Ενα ακόμα property που χρησιμοποιείται σε αυτό το script είναι το location.href, το οποίο αναφέρεται στην τοποθεσία του hyperlink reference (αναφορά συνδέσμου), με απλά λόγια αναφέρεται στο URL ενός link ή ενός παραθύρου ή ενός frame. Η σύνταξή του είναι απλή:

window.location.href="URL"

Π.χ. window.location.href = "http://www.eagleclaw.gr";

Ας υποθέσουμε λοιπόν ότι στη σελίδα index.htm υπάρχει ο κώδικας με τον οποίο καλούμε το Remote Control, ενώ στη σελίδα con-

trol.htm υπάρχει ο κώδικας της σελίδας του Remote Control.

Ο ΚΩΔΙΚΑΣ

Ο κώδικας του Remote Control αποτελείται από δύο κομμάτια. Το πρώτο είναι η index.htm, η σελίδα από την οποία θα ανοίξει το "τηλεχειριστήριό" μας και την οποία θα ελέγχει, ενώ το δεύτερο κομμάτι είναι η control.htm, το ίδιο το "τηλεχειριστήριο". Ας δούμε πρώτα τον κώδικα της index.htm.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Remote Control
   Launching</TITLE>
<SCRIPT LANGUAGE =
   "JavaScript"
   TYPE="text/javascript">
<!--

/*
Copyright Nikolas Demiridis for PC Master
   Magazine - 1999
*/

function remoteControl() {
remote =
   window.open("","tilekontrol","width=150,hei
   ght=400");
remote.location.href =
   "http://selida.opou.gr/vrisketai/h_selida/toy_
   remote/control.htm";
if (remote.opener == null) remote.opener =
   window;
remote.opener.name = "opener";
}

//-->
</SCRIPT>
</HEAD>
<BODY>
<!-- O κώδικάς σας //-->
<BR><CENTER>
<INPUT TYPE = "button" VALUE = "Remote
   Control" onClick = "remoteControl();">
</CENTER><BR>
</BODY>
</HTML>
```

Ο κώδικας της σελίδας του Remote Control δεν περιέχει επιπλέον JavaScript κώδικα αλλά το menu μας. Αυτός είναι, λοιπόν, ο κώδικας για τη σελίδα control.htm.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Remote Control</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<P ALIGN = "CENTER">
<!--
Οποιοδήποτε link σε αυτή τη σελίδα ανοίγει
   στο προηγούμενο παράθυρο
-->
<BR>
<A TARGET = "opener" HREF =
   "item1.htm">Menu Item 1</A>
<A TARGER = "opener" HREF =
   "item2.htm">Menu Item 2</A>
<!--
Μπορούμε να βάλουμε όσα links θέλουμε
-->
<A TARGET = "opener" HREF =
   "http://www.microsoft.com">Microsoft</A>
<BR>
<HR>
<INPUT TYPE = "button" VALUE= "Close
   Remote" onClick="window.close();">
</P>
</BODY>
</HTML>
```

ΠΩΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ

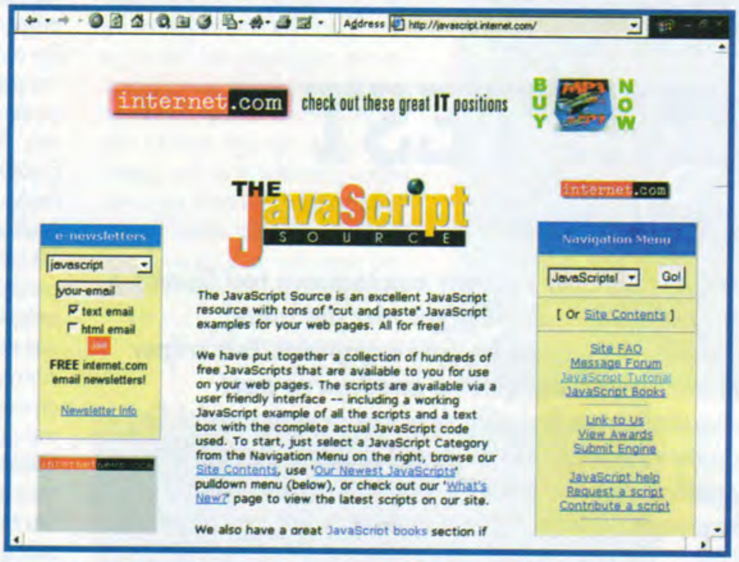
Το script Remote Control είναι πολύ απλό στη λειτουργία και βασίζεται στον έλεγχο ενός παραθύρου από ένα άλλο. Εχουμε τη σελίδα index.htm, η οποία από πλευράς HTML δημιουργεί απλά ένα button στο κέντρο της σελίδας, το οποίο θα χρησιμοποιήσουμε για να ανοίξουμε το Remote Control μας.

Ο κώδικας JavaScript είναι μια function, που ξεκινά με την εντολή window.open, με την οποία ανοίγουμε το παράθυρο με το όνομα tilekontrol, όπου θα φορτωθεί το τηλεκοντρόλ μας με διαστάσεις 150x400 pixels. Στην ουσία αντιστοιχούμε το όνομα remote σε αυτή την ενέργεια, έτσι ώστε μόλις κληθεί για πρώτη φορά μια ενέργεια που απαιτεί το remote, να εκτελεστεί και η window.open. Στη συνέχεια, καλώντας το remote.location.href=URL, ανοίγουμε το νέο παράθυρο και φορτώνουμε σε αυτό το URL στο οποίο βρίσκεται το αρχείο HTML με τα περιεχόμενα του Remote Control μας. Το τελευταίο βήμα είναι να ονομάσουμε το παράθυρο που άνοιξε το Remote Control, το λεγόμενο "πατρικό", για να ξέρουμε πώς θα αναφερόμαστε σε αυτό από το Remote Control. Πρώτα λοιπόν τσεκάρουμε αν υπάρχει ακόμα το "πατρικό" παράθυρο και αν δεν υπάρχει, το δημιουργούμε με την εντολή: if (remote.opener == null) remote.opener = window;

Το τελευταίο βήμα είναι να ονομάσουμε το "πατρικό" παράθυρο με την εντολή: remote.opener.name = "opener";

Το όνομα λοιπόν του "πατρικού" παραθύρου είναι opener και αυτό θα χρησιμοποιούμε από άλλα παράθυρα ή γενικότερα με την JavaScript.

Περνάμε τώρα στο δεύτερο κομμάτι, το κομμάτι του Remote Control, που είναι μόνο HTML [αν εξαιρέσουμε το onClick="window.close();", το οποίο κλείνει το Remote Control]. Το σημείο που πρέπει να προσέξουμε είναι η ύπαρξη του tag property TARGET, το οποίο αναλαμβάνει να "δείξει" στον browser το frame ή το παράθυρο που θα φορτώσει το έγγραφο στο οποίο αναφέρεται. Εχουμε λοιπόν την εντολή <A TARGET = "opener" HREF = "http://www.microsoft.com">Microsoft</A>, η οποία ανοίγει την κεντρική σελίδα της Microsoft στο "πατρικό" παράθυρο.



Ενα από τα καλύτερα resource sites με αρκετά έτοιμα scripts, ελεύθερα προς χρήση.

TURN OFF

Κλείνοντας, θα ήθελα να επισημάνω κάτι σημαντικό: Το συγκεκριμένο script πρωτοεμφανίστηκε στον Netscape Navigator 3.0, που σημαίνει ότι δεν αναγνωρίζεται από παλαιότερους browsers.

Αν εκτελεστεί από παλιό browser, θα προξενήσει λάθος στην εκτέλεση και κατ' επέκταση στην εμφάνιση της σελίδας σας. Υπάρχουν άπειροι τρόποι χρήσης του Remote Control σε μια σελίδα. Εσείς αφήστε τη φαντασία σας να δουλέψει.

QUAKE 3 ARENA TEST

Kill'em all!

Ξέρω ότι η αναμονή για την επίσημη κυκλοφορία του Quake 3 Arena σας σκοτώνει. Χρειάζεστε μέχρι τότε μια μικρή παρηγοριά. Κάτι για να περνάει η ώρα ευχάριστα. Ενα sniper dummie, βρε αδελφέ, να βγάζετε τα απωθημένα σας! Εκτός από σεισμόπληκτοι δηλαδή είστε και σεισμομανείς! Σας παραδίδω λοιπόν τον υπέρτατο σεισμό: Quake 3 Arena TEST. Ομως σας προειδοποιώ: Θα κουνήσει πολύ και τότε ούτε η ΕΜΑΚ δεν θα μπορεί να σας "απεγκλωβίσει" από την καρέκλα του PC σας!

Του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr

Παρ' όλο που ποτέ δεν είχα δώσει ιδιαίτερη σημασία στη single player campaign των Quake 1&2, οφείλω να ομολογήσω πως απογοητεύτηκα πολύ όταν έμαθα πως το Quake 3 Arena θα είναι μια σκέτη arena για multiplayer εμπειρίες και μόνο. Πάντοτε θεωρούσα πως η single player campaign σε ένα Doom-clone είναι απαράβατος κανόνας, ακόμη και για το βασιλιά του είδους (λέγε με Quake series). Εστω και σε υποτυπώδη βαθμό πίστευα ότι έπρεπε να υπάρχει. Δεν άργησα όμως να καταλάβω πόσο λάθος είχα κάνει. Το Quake 3 είναι τόσο ολοκληρωμένο από πλευράς παιχνιδιού στο Διαδίκτυο, ώστε -με την προϋπόθεση ότι διαθέτετε σύνδεση στο Internet- δεν θα σας περάσει ούτε στιγμή από το μυαλό η σκέψη τι χάνετε άραγε από την ανυπαρξία campaign. Ούτε που κατάλαβα για πότε τα πέντε λεπτά έγιναν μία ώρα και η μία ώρα δώδεκα... Ναι, ήταν ολοφάνερο πια, η id είχε κάνει για άλλη μία φορά το θαύμα της!



ΝΑΙ, ΑΛΛΑ ΓΙΑΤΙ TEST;

Το Quake 3 που κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή σε πολλούς servers στο Διαδίκτυο δεν είναι ούτε demo, ούτε Alpha έκδοση του αναμενόμενου παιχνιδιού. Πρόκειται για ένα test. "Ποιος όμως ο σκοπός αυτού;" θα ρωτήσετε. Προκειμένου η id να ξεχωρίσει το νέο παιχνίδι της από όλα τα υπόλοιπα, δεν μπορούσε απλά να ακολουθήσει την πεπατημένη οδό (φτιάχνω 10-15 όπλα, 5-6 skins, αρκετές πίστες, τα επενδύω με ωραία γραφικά και voila το multiplayer του παιχνιδιού...). Είχε ανάγκη από καινοτομίες που θα μείωναν σημαντικά το γνωστό σε όλους lag (καθυστέρηση στη διαμεταγωγή του σήματος) καθιστώντας τη multiplayer εμπειρία του Quake 3 προσβάσιμη και σε όλους εμάς τους μη προνομιούχους, που διαθέτουμε ένα modem της τάξεως των 56Kbps ή ακόμη μικρότερο. Τα καλά νέα είναι ότι τα κατάφερε! Τα άσχημα νέα είναι ότι δεν μπορεί να γνωρίζει με ακρίβεια ποιες ακριβώς επιπλοκές θα έχουν όλες αυτές οι καινούριες και αδοκίμαστες γραμμές κώδικα στον κυκεώνα διαφορετικότητας που χαρακτηρίζει τις συσκευές κάθε υπολογιστή. Θεώρησε πως μία ομάδα από beta testers δεν θα ήταν επαρκής και γι' αυτό -ευτυχώς για εμάς- αποφάσισε να κάνει τον κώδικα προσβάσιμο σε οποιονδήποτε ήθελε να τον αποκτήσει και να τον δοκιμάσει. Αυτή λοιπόν είναι η έννοια της λέξης "test" δίπλα από τον τίτλο του Quake 3. Από την πλευρά μας οφείλουμε να αναφέρουμε όποιο bug συναντήσουμε στους αρμόδιους (q3feedback@id-software.com), αλλά -κυρίως- να απολαύσουμε τον τίτλο με την ψυχή μας!

GETTING STARTED

Το πρώτο που θα κάνετε είναι να κατεβάσετε τα απαραίτητα αρχεία. Εύκολο να το λες δύσκολο να το κάνεις όμως... Συνδεθείτε λοιπόν κατά τις 10:00 το βράδυ στο Internet (το τιμολόγιο είναι μειωμένο), κάνετε μια επίσκεψη μέχρι το http://www.quake3arena.com/q3test/index.html και κατεβάστε το αρχείο που αντιστοιχεί στο λειτουργικό σας σύστημα (παρέχονται εκδόσεις για Macintosh, Linux και Win32). Είναι γύρω στα 35MB η έκδοση για Windows, οπότε καλό ξημέρωμα! Αν δεν ικανοποιήσατε ακόμη τις μαζοχιστικές τάσεις σας, μπορείτε στη διεύθυνση http://www.glsetup.com/where.htm να κατεβάσετε ένα εξίσου μεγάλο αρχείο (glsetup). Το αρχείο αυτό αναγνωρίζει την κάρτα γραφικών σας και εγκαθιστά τους τελευταίους drivers για OpenGL. Κατά πάσα πιθανότητα, όμως, το προηγούμενο το έχετε ήδη κάνει από μόνοι σας, οπότε συ-

στήνεται να κατεβάσετε το εν λόγω αρχείο μόνο σε περίπτωση που αντιμετωπίζετε σοβαρό πρόβλημα με τα γραφικά. Οι ελάχιστες απαιτήσεις, όπως αναφέρει και το readme, δεν είναι επακριβώς γνωστές. Πάντως, το σίγουρο είναι ότι δεν τρέχει με εξομοίωση 3D επιτάχυνσης (software mode), άρα σίγουρα θα χρειαστείτε 3D επιταχυντή. Ενας επιταχυντής δεύτερης γενιάς μπορεί να τρέξει το παιχνίδι ικανοποιητικά, ακόμη και με έναν μικρό Pentium II (π.χ. PII 233 και TNT). Αν έχετε ακόμη ξεμείνει με εκείνη την παλιά Voodoo1 κάρτα, φροντίστε να διαθέτετε και έναν Pentium III (!), αλλιώς ξεχάστε το Quake 3! Δυστυχώς, δεν γνωρίζω τι ακριβώς επεξεργαστή θα χρειαστείτε με κάρτα τρίτης γενιάς (TNT2 ή Voodoo3), αλλά έχω την πεποίθηση πως ένας απλός MMX δεν θα επαρκεί. Ο Pentium II κρίνεται απαραίτητος... Οσον αφορά στη μνήμη, η ελάχιστη ποσότητα είναι 64MB αλλά οι άνθρωποι της id προτείνουν 128MB. Τέλος, μετά την εγκατάσταση είναι προτεινόμενο να διαθέτετε τουλάχιστον 44MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο για εικονική μνήμη. Ολοι εσείς που δεν πληροίτε τις απαιτήσεις, να έχετε στο νου σας ότι υπάρχει περίπτωση το Quake3 να παίζει και σε κατώτερους από τις προαναφερθείσες προδιαγραφές υπολογιστές. Το θέμα είναι πώς θα παίζει...

SERVERS

On to action! Επ, όχι ακόμη... Πρώτα πρέπει να βρείτε έναν server που θα σας "φιλοξενήσει". Μολονότι η αναζήτηση δεν είναι από τα πιο απλά πράγματα, μπορεί να διευκολυνθεί σε μεγάλο βαθμό από ορισμένα προγράμματα όπως τα Gamespy 3d και Kali TCP Browser. Το πρώτο διαθέτει περισσότερες λειτουργίες, ενώ το δεύτερο είναι πιο φιλικό προς τον αρχάριο χρήστη. Οσοι δεν έχουν μεγάλη εμπειρία από Doom-clones στο Δίκτυο, ας χρησιμοποιήσουν καλύτερα τον TCP browser. Το πρόγραμμα θα σας αναρτήσει μία λίστα με όλους τους διαθέσιμους servers μαζί με το ping του καθενός. Η διάταξή τους είναι από τον καλύτερο σε ping προς τον χειρότερο, οπότε όσο πιο ψηλά στη λίστα βρίσκεται ο server που θα επιλέξετε τόσο το καλύτερο για εσάς. Ως γενική συμβουλή να έχετε στο μυαλό σας ότι το να παίζετε σε servers με ping άνω του 300 βλάπτει σοβαρά την υγεία! Από τα πολλά νεύρα (αφού θα κολλάτε όλη την ώρα και οι αντίπαλοι, ευκαιρία ψάχνουν οι lamers, θα σας ξεπαστρεύουν ανενόχλητοι) υπάρχει σοβαρός κίνδυνος να καταστρέψετε το πληκτρολόγιο, την οθόνη και γενικώς ό,τι βρεθεί μπροστά σας. Ακόμη φροντίστε να κάνετε και ένα "recount all hops", μία λειτουργία που μετράει μέσα από πόσους υπολογιστές περνάει το σήμα για να φτάσει στο δικό σας. Είναι ευνόητο πως όσο μικρότερος είναι ο αριθμός τόσο το καλύτερο. Προσωπικά δεν βρήκα servers με λιγότερα από 10 hops. Εχοντας όλα αυτά υπόψη, μαζί με το τι πίστα έχει κάθε server και πόσα άτομα βρίσκονται μέσα σε αυτόν, κάνετε την επιλογή σας. Συγκεκριμένες προτάσεις δεν μπορώ να κάνω, απλώς αναφέρω ότι με 56K USR modem και σύνδεση στην OTEnet, το καλύτερο ping επιτυγχάνω στους: Gamepoint Quake 3, CQC Quake 3 FFA, q3.vogon.se, Fragland.net, BaslerQuaker, TKQ3test. Πού ξέρετε, άμα μπείτε σε κανέναν από αυτούς μπορεί να δείτε κι έναν "Pioneer" (κάπου εκεί στο τέλος της λίστας :). Α, και μία τελευταία συμβουλή γι' αυτό το θέμα: Σε περίπτωση που παραπάνω από ένας servers έχουν τα κατάλληλα ping/hops, ελέγξετε σε ποιον από όλους υπάρχουν τα περισσότερα HPBs (High Ping Bastards). Διότι άμα μπείτε σε έναν server όπου θα είστε ο μοναδικός με ping άνω του 100 (και μάλιστα πολύ παραπάνω!), άσ' τα να πάνε. You won't even see it coming!



Δεν υποψιάζεται ο άμοιρος τι τον περιμένει...



Δεν αισθάνεσθε και εσείς την ατμόσφαιρα κάπως ηλεκτρισμένη;

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ ΛΙΓΗ ΔΡΑΣΗ!

Εισερχόμενος στην αρένα ο στόχος σας είναι απλός. Σκοτώνετε ό,τι κινείται! Εδώ ισχύει ο νόμος της ζούγκλας, ο νόμος του ισχυρού. Ανάλογα με τον server μπορεί να υπάρχει fraglimit ή/και timelimit. Fraglimit σημαίνει ότι το παιχνίδι θα λήξει μόλις ένας παίκτης φτάσει τον προκαθορισμένο αριθμό από frags (kills για τους μη κατέχοντες την Quake slang). Αντιστοίχως, στο timelimit ενεργοποιείται ένα χρονόμετρο και με την παρέλευση ορισμένων λεπτών το παιχνίδι φτάνει στο τέλος του και νικητής ανακηρύσσεται αυτός με τα περισσότερα frags. Αν υπάρχει ισοπαλία για την πρώτη θέση, έχουμε παράταση έως ότου κάποιος φτάσει πρώτος τα kills που είχαν οι προπορευόμενοι +1.

Με το Quake 3 Arena είναι εύκολο να μπείτε στο νόημα του παιχνιδιού, αλλά πολύ δύσκολο να κυριαρχήσετε. Οσο καλά και να το μάθετε, πάντα θα βρίσκετε κάποιον (συνήθως LPB) που θα σας νικάει! Ειδικά αυτοί που μπαίνουν από τον server (και έχουν κάτι ping γύρω στο 10 ή και ακόμη μικρότερα!) είναι πράγματι δύσκολοι αντίπαλοι, αφού και το ping με το μέρος τους είναι και έχουν εξασκηθεί





Πισώπλατο χτύπημα. My favorite!

πολύ στις τεχνικές του παιχνιδιού... Τελικά, το μυστικό σε όλα τα Quake είναι η εξάσκηση. Ατέλειωτη, κοπιαστική, εφιδρωτική και οικονομικά συμφέρουσα για τον ΟΤΕ εξάσκηση! Για να φτάσετε σε επίπεδο ώστε να θεωρείστε από τους κορυφαίους της χώρας σας (και για να μην αρχίσουν την γκρίνια οι εγωιστές - διευκρινίζω πως δεν συγκαταλέγω τον εαυτό μου σε αυτούς...) δεν απαιτείται ιδιαίτερο ταλέντο. Βασικές αρχές να έχετε στο μυαλό σας, επιδέξιο χειρισμό του mouse και έναν server για εξάσκηση που να σας βγάζει καλό ping. Η επιμονή θα σας οδηγήσει στο στόχο σας. Αν τα κάνετε όλα αυτά, αλλά και πάλι όταν μπαίνετε σε arena βλέπετε τους αντιπάλους σας να τρίβουν τα χέρια τους για το frag fest που θα επακολουθήσει, τότε κάτι δεν πάει καλά! Κατά πάσα πιθανότητα χρησιμοποιείτε λανθασμένο συνδυασμό πλήκτρων... Σε περίπτωση που ούτε κι αυτό βοήθησε, βεβαιωθείτε πως η οθόνη είναι ανοιχτή και δεν φοράτε τα γυαλιά σας ανάποδα.



Βασικές αρχές που πρέπει να έχετε πάντα στο μυαλό σας είναι οι εξής:

✔ Οταν η ενέργειά σας πέσει σε επικίνδυνα χαμηλά επίπεδα, μην αφήνετε το πείσμα να σας κρατάει στο επίκεντρο της μάχης! Αν δεν είστε ο υπέρτατος Quaker (σε μια τέτοια περίπτωση δεν έχετε ανάγκη και το άρθρο μου... Παρακαλώ επικοινωνήστε μαζί μου γιατί ενδιαφέρομαι για ιδιαίτερα μαθήματα!:), είναι αναμενόμενο πως θα χάσετε! Και είναι προτιμότερο να σκοτώσετε έναν λιγότερο, επειδή τρέξατε να αναπληρώσετε δυνάμεις, παρά να παραχωρήσετε ένα επιπλέον frag στον αντίπαλο. Δείτε το και εγωιστικά: "Δεν θα αφήσω κανένα @#$%Æ&* να με σκοτώσει!".

✔ Επίσης καθοριστικής σημασίας είναι να έχετε στο μυαλό σας όλη την πίστα! Να ξέρετε ανά πάσα στιγμή πού βρίσκεται η 100άρα πανοπλία, τα 50άρια health, το +100 health, τα πυρομαχικά των όπλων, το Quad damage, το ρουκετοβόλο αλλά και τα υπόλοιπα όπλα.

✔ Εχοντας ως δεδομένα τα ανωτέρω, εξερευνήστε την πίστα και δείτε ποια κομμάτια της είναι οι πραγματικές αρένες, δηλαδή τα μέρη όπου θα συγκεντρώνεται η πλειονότητα των παικτών και θα επικρατεί πανικός. Με άξονα αυτές τις αρένες σχηματίστε μονοπάτια που θα ακολουθείτε για να εξοπλίζεστε όσο το δυνατόν καλύτερα και να φτάνετε ξανά στις αρένες όσο το δυνατόν γρηγορότερα (άλλωστε στο sex, την πολιτική και το Quake το χάσιμο χρόνου ισοδυναμεί με καταστροφή...). Ακόμη σημαντικότερο είναι να σχηματίσετε δρόμους διαφυγής από τις αρένες προς τα health power-up, κατά προτίμηση από διόδους με τη μικρότερη κίνηση. Αν η πίστα διαθέτει personal teleporter, να φροντίζετε να τον θέτετε υπό την κατοχή σας όσο το δυνατόν συχνότερα. Επίσης, φροντίστε να γίνετε κολλητά φιλαράκια με το Quad damage...

✔ Αν σταμπάρετε έναν πολύ καλό παίκτη, θυσιάστε την απόλαυση για την εκμάθηση. Βγείτε από την αρένα και μπείτε ως παρατηρητής. Παρακολουθήστε τους ελιγμούς που ακολουθεί στη μάχη, καθώς επίσης τα δικά του μονοπάτια.

✔ Μία όχι και τόσο τίμια τακτική είναι το γνωστό camping..."Τι εστί camping;" θα ρωτήσετε. Camper είναι αυτός που κάθεται στο σημείο όπου βγαίνει το πιο ισχυρό όπλο της πίστας και εξοπλισμένος με αυτό σκοτώνει οποιονδήποτε έρχεται εκεί για να το πάρει. Ουσιαστικά είναι τζάμπα frags και το μόνο που καταφέρνει είναι να εκνευρίζει τους αντιπάλους. Η δεύτερη κατηγορία campers συμπεριλαμβάνει όσους έχουν την προδιάθεση να κατασκηνώνουν σε κομμάτια της πίστας που τους δίνουν πλεονέκτημα θέσης (συνήθως κρύβονται, για να αιφνιδιάσουν τους ανυποψίαστους περαστικούς) και δολοφονούν όποιον είναι αρκετά άτυχος ώστε να βρεθεί μπροστά τους. Ευτυχώς, και οι δύο κατηγορίες τείνουν να εκλείψουν, λόγω του ότι το Quake 3 τους δίνει ελάχιστες πιθανότητες επιβίωσης με τις ρυθμίσεις του. Πλέον, όταν κάποιος έχει κατασκηνώσει δίπλα στο rocket launcher, μπορεί να σκοτωθεί από αντίπαλο με Railgun + Quad damage ή με σκέτο Plasmagun! Πάνε οι μέρες που το σκέτο deathmatch θύμιζε rocket arena (ένα modification των Quake με μοναδικό όπλο το ρουκετοβόλο).

Επειδή όμως οι συμβουλές δεν έχουν τελειωμό, σταματώ εδώ. Περισσότερα στο review του παιχνιδιού, μόλις φυσικά κυκλοφορήσει. Να 'χετε και κάτι για να ανυπομονείτε!

ΠΙΣΤΕΣ & ΟΠΛΑ

Είναι λογικό πως οι άνθρωποι της id ούτε πολλές πίστες θα έδιναν ελεύθερα στο ευρύ κοινό, ούτε όλα τα όπλα. Διαφορετικά όταν κυκλοφορούσε το παιχνίδι κανείς δεν θα πήγαινε να το αγοράσει. Στο πακέτο των τόσων MB λοιπόν θα βρείτε τρεις πίστες, τις: q3test1, q3test2 και q3tourney. Οσο για τα όπλα, συμπεριλαμβάνονται τα: Gauntlet (σα να λέμε τσεκούρι...), Shotgun, Plasmagun, Rocket Launcher, Machine gun, Lightning gun, Railgun. Αν θέλετε περισσότερα, θα χρειαστεί να περιμένετε μέχρι την επίσημη κυκλοφορία του Quake 3 Arena ή μίας μεταγενέστερης έκδοσης του Q3TEST. Πάντως, και με αυτά τα λίγα το multiplayer είναι απολαυστικό, σε τόσο μεγάλο βαθμό μάλιστα ώστε οι ίδιοι οι προγραμματιστές αναφέρουν στο επίσημο site: "Quake 3 is addictive. Be sure to get some sleep!".

Πιστεύω με το παρόν άρθρο να σας έδωσα τα απαραίτητα εφόδια για την πρώτη επαφή σας με τον κόσμο του Quake 3. Εσείς δεν έχετε παρά να το γλεντήσετε με τις ευχές μου! And remember: MAY THE PING BE WITH YOU!

PC

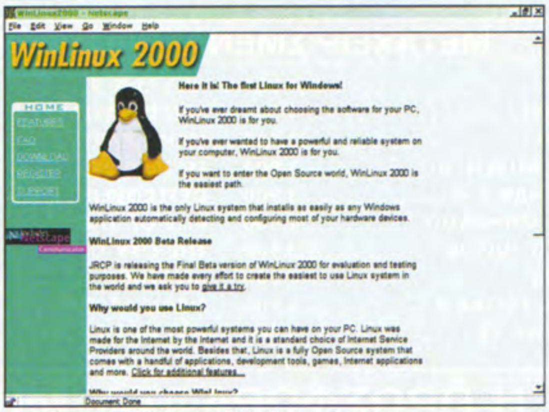
του Νικόλα Δεμιρίδη
javas@mailbox.gr

WINLINUX 2000

Ενας πιγκουίνος στο παράθυρό σας



Σε προηγούμενο τεύχος (τ. 108) είχαμε δει τον τρόπο με τον οποίο μπορούμε να δημιουργήσουμε δύο κατατμήσεις στο σκληρό δίσκο μας, έτσι ώστε να εγκαταστήσουμε το Linux και τα Windows μαζί. Στο παρόν τεύχος θα δούμε μια πρόταση που έρχεται από τη Βραζιλία και ως βασικό υπέρ έχει τη δυνατότητα να μοιράζεται το ίδιο partition και τον ίδιο ελεύθερο χώρο στο σκληρό μας με τα Windows. Ποιος είπε ότι χρειάζεστε δύο διαφορετικά partitions για να έχετε ταυτόχρονα Windows και Linux στον ίδιο υπολογιστή;



Οι επίσημες σελίδες του WinLinux2000.

Σ τον υπολογιστή μου διατηρώ δύο εγκαταστάσεις λειτουργικών. Η μία είναι, βέβαια, το Linux (SuSE συγκεκριμένα) και η άλλη, αναγκαστικά, τα Windows 98. (Απολογία για το παράπτωμα: Ο κινεζικός κειμενογράφος που χρησιμοποιώ για λόγους επαγγελματικούς - Chinese Star 2.97 για τους παραδόπιστους - δουλεύει μόνο σε Windows λειτουργικό, επίσης τα Kai Power Tools και Alien Skin δυστυχώς δεν έχουν βγει σε έκδοση για Linux και, τέλος, κάποιοι άλλοι παράγοντες ελάσσονος σημασίας με αναγκάζουν σε αυτή τη λύση.) Το βασικότερο πρόβλημα που αντιμετωπίζω εξαιτίας αυτής της κατάστασης είναι, εκτός από το αναγκαστικό πήγαινε-έλα μεταξύ των λειτουργικών, η έλλειψη ελεύθερου χώρου. Συγκεκριμένα, στα Windows έχω συνολικά ελεύθερο χώρο 200MB, ενώ στο Linux 600MB. Ετσι, χρειάζομαι επειγόντως τον ελεύθερο χώρο στα Windows. Τι γίνεται, λοιπόν; Στην ουσία η μόνη λύση σε τέτοιες περιπτώσεις είναι να μετατρέψω το ελεύθερο κομμάτι από το Linux σε vfat (έτσι ώστε να αναγνωρίζεται από τα Windows) και να το χρησιμοποιώ και στα Windows. Ελα όμως που έχω ήδη φτιάξει τα partitions και άντε τώρα να τα ξαναφτιάχνω. Με απλά λόγια... τρέχα γύρευε. Εδώ λοιπόν έρχεται ως μάννα εξ ουρανού ή από μηχανής θεός το WinLinux 2000. Θα αναρωτηθείτε όμως: "Τι είναι τελικά αυτό το θαυματουργό WinLinux 2000;".

ΤΙ ΕΙΝΑΙ;

Το WinLinux 2000, που έρχεται με την παλιά έκδοση του πυρήνα 2.2.6 (είμαστε πλέον στην 2.2.12, αλλά είναι γνωστό πόσο γρήγορα ανανεώνονται οι πυρήνες), είναι στην ουσία ακόμα μία distribution (διανομή) του Linux, ειδικά φτιαγμένη ώστε να εγκαθίσταται μέσα από τα Windows, αλλά και να τρέχει μέσα από αυτά, ή, για να είμαστε πιο ακριβείς, να bootάρει μέσα από αυτά! Η διανομή αυτή, λοιπόν, περιλαμβάνει το KDE, το Netscape Communicator, το GIMP, το X11Amp και πολλές άλλες εφαρμογές του KDE. Οι απαιτήσεις του, ως προς την εγκατάστασή του, είναι οι κανονικές ενός μέσου Windows προγράμματος. Επεξεργαστής Pentium, 32MB μνήμης RAM, τουλάχιστον VGA οθόνη, βεβαίως Windows 95 ή 98 (δεν υποστηρίζει Windows NT) και ελεύθερο χώρο στο σκληρό που ξεκινά από 500MB και ξεπερνά το 1GB ανάλογα με το είδος της εγκατάστασης.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Η εγκατάσταση του WinLinux δεν διαφέρει σε τίποτα από αυτήν ενός κλασικού προγράμματος για Windows. Με τη βοήθεια του InstallShield εγκαθιστά όλα τα απαραίτητα αρχεία του Linux σε έναν κατάλογο του σκληρού, με μοναδική προϋπόθεση να είναι σταθερός και όχι κάποιο removable media, και προσθέτει το ανάλογο Uninstall String στη registry των Windows. Το WinLinux κατεβάσαμε από το επίσημο Web site http://www.winlinux.net, το οποίο λόγω της μεγάλης δημοτικότητας του προγράμματος - ειδικότερα μετά την ανακοίνωση της Final Beta έκδοσης - ήταν δύσκολο να συνδεθεί. Το μέγεθός του, μεγάλο για Internet download, μικρό για διανομή Linux, φτάνει περίπου τα 140MB, για το λόγο αυτό σας συνιστάμε να χρησιμο-

ΣΥΝΤΟΜΑ ΝΕΑ

Η IBM προσφέρει Linux

Η IBM θα προσφέρει το Linux με τους υπολογιστές της, ακολουθώντας το παράδειγμα άλλων μεγάλων εταιριών όπως οι Compaq, Dell και Hewlett-Packard. Η IBM, κάνοντας ένα βήμα μπροστά, θα προσφέρει περισσότερες διανομές σε σχέση με τις άλλες εταιρίες, ενώ έχει δημιουργήσει ειδικό τμήμα υποστήριξης για το Linux. Ανακοινώθηκε επίσης από τη Lotus ότι μία έκδοση του Lotus Domino για Linux θα κυκλοφορήσει μέσα στο χρόνο.

Νέο GNOME

Ανακοινώθηκε η νέα έκδοση του GNOME με το όνομα October GNOME. Η νέα έκδοση είναι σαφώς βελτιωμένη ως προς τη σταθερότητα, περιέχει επιπλέον νέα εικονίδια, τον xchat IRC client και, τέλος, νέες μεταφράσεις. Μπορείτε να το κατεβάσετε όπως πάντα από το http://www.gnome.org, είτε σε source είτε precompiled για Caldera, LinuxPPC, Red Hat και SuSE.



Red Hat 6.1 released

Κυκλοφόρησε επίσημα, στις 4 Οκτωβρίου, η νέα έκδοση 6.1 της διανομής Red Hat. Η νέα έκδοση, που περιέχει τον πυρήνα 2.2.12, περιλαμβάνει όπως πάντα το KDE και το GNOME, αλλά και την καινούρια αγγλική έκδοση του νέου StarOffice 5.1a. Η νέα έκδοση υποστηρίζει πλήρως το LDAP και τον PXE server. Σημαντική προσθήκη στη νέα έκδοση είναι το Red Hat Update Agent, ένα εργαλείο που συνδυάζει την τεχνολογία διαχείρισης πακέτων RPM με τις δυνατότητες Internet του Red Hat για αυτόματη ενημέρωση λογισμικού. Διατίθεται σε τρεις εκδόσεις: Standard, Deluxe και Professional. Περισσότερες πληροφορίες από το επίσημο Web site http://www.redhat.com.



Enlightenment 0.16

Η νέα έκδοση του Window manager Enlightenment, από τον γνωστό Mandrake, κυκλοφόρησε στις 10 Οκτωβρίου βελτιωμένη, με καλύτερα γραφικά, υποστήριξη του μενού εφαρμογών των GNOME και KDE, νέα βελτιωμένα anti-aliased True Type Fonts, υποστήριξη εφέ ήχου και μεγαλύτερο documentation. Μπορείτε να την κατεβάσετε από το URL: http://enlightenment.org/download.html.



ποιήσετε κάποιο πρόγραμμα download manager, όπως το GetRight, προκειμένου να το κατεβάσετε, εκτός και αν έχετε 128KB ISDN σύνδεση. Εμείς, πάντως, με 64KB ISDN σύνδεση, δεδομένης και της μεγάλης ζήτησης, το κατεβάσαμε χάρη στο GetRight, μια και η σύνδεση με το site διεκόπη αρκετές φορές. Μετά την εγκατάστασή του, εκτελείται το WinLinux 2000 Configuration Utility, ένα Windows εργαλείο με το οποίο προσθέτουμε χρήστη στο WinLinux. Ωστόσο κάνουμε και κάποιες ρυθμίσεις προκειμένου να αναγνωρίσει σωστά τις συσκευές του υπολογιστή μας. Τέλος, προσθέτει τα εικονίδια στο Desktop και το Start Menu, με τα οποία bootάρει το Linux.

BOOTING WINLINUX

Με διπλό κλικ στο εικονίδιο Boot Winlinux 2000 ο υπολογιστής γυρνά σε αποκλειστική λειτουργία MS-DOS και εκτελεί το loadlin (μια Win32 έκδοση του γνωστού loadlin), το οποίο και φορτώνει το Linux. Διαπιστώνουμε κατά το φόρτωμα ότι το WinLinux έχει εγκαταστήσει μια UMSDOS (Under MSDOS) έκδοση του Linux. Εδώ βρίσκεται όλο το μυστικό του WinLinux. Είναι στην ουσία μια UMSDOS διανομή του Linux με πρόγραμμα εγκατάστασης για Windows! Αναφέρουμε σε αυτό το σημείο ότι το WinLinux ήταν η μοναδική διανομή του Linux αυτής της μορφής, σε σχέση με την Caldera της οποίας η εγκατάσταση γίνεται μεν μέσα από Windows, αλλά απαιτεί ξεχωριστό partition.

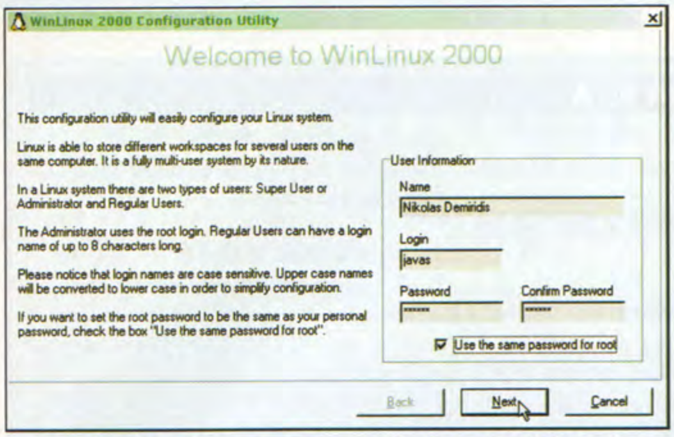
Με το φόρτωμα λοιπόν του Linux ξεκινά αυτόματα το KDE και μας περνά σε ένα αρκετά γνώριμο περιβάλλον όπου διακρίνουμε αμέσως τα εικονίδια για το πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας GIMP (τεύχ. 110), το Netscape Communicator, το πρόγραμμα οργάνωσης του KDE, korganizer, το πρόγραμμα για εκτέλεση μουσικών κομματιών MP3 X11Amp, το εργαλείο για σύνδεση στο Internet KPPP και αρκετά άλλα. Δεν θα βρείτε όμως ούτε εργαλεία ανάπτυξης, ούτε Web servers, ftp servers, ούτε databases και τα άλλα "καλούδια" που βρίσκουμε στις μεγάλες γνωστές διανομές. Μπορείτε βέβαια να τα κατεβάσετε από το Internet και να τα εγκαταστήσετε.



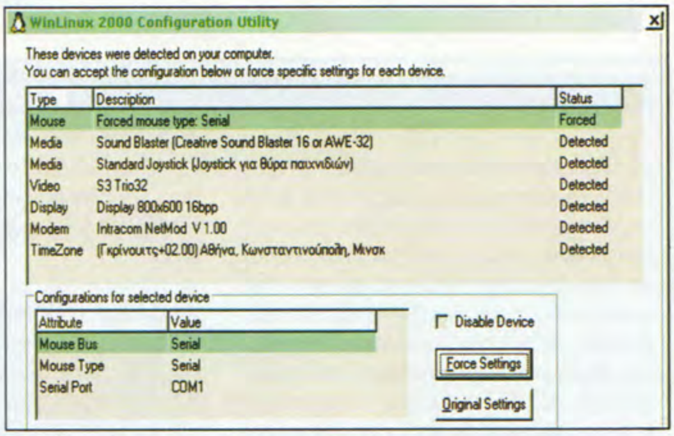
Μετά την εγκατάστασή του το WinLinux εγκαθιστά κάποια εικονίδια στο Start menu και το desktop μας.

ΔΟΥΛΕΥΟΝΤΑΣ

Δουλέψαμε το WinLinux αρκετά και αυτό που μας έκανε εντύπωση είναι το γεγονός ότι δουλεύει υπέροχα, χωρίς το παραμικρό πρόβλημα, δίνοντάς μας όλες τις χαρές του λειτουργικού Linux. Κάναμε compile, συνδεθήκαμε στο Internet, επεξεργαστήκαμε εικόνες, οργανώσαμε τα ραντεβού μας, ακούσαμε μουσικά CDs και όλα αυτά με ταχύτητα, αξιοπιστία και σταθερότητα, λέξεις που σίγουρα δεν συνοδεύουν 100% τα Windows. Ολα δούλεψαν υπέροχα. Τι άλλο να περιμένεις από το Linux; Το σημαντικότερο είναι όμως ότι πλέον έχουμε καλύτερη διαχείριση του ελεύθερου χώρου στο σκληρό δίσκο μας - αυτός ήταν και ο λόγος που βάλαμε αρχικά το WinLinux. Η αλήθεια είναι ότι έναν πεπειραμένο χρήστη του Linux το WinLinux δεν θα τον εντυπωσιάσει ιδιαίτερα, έναν όμως νέο, άπειρο χρήστη του Linux ή ακόμα καλύτερα έναν που θέλει να γνωρίσει και να κάνει τα πρώτα του βήματα στο Linux, το WinLinux είναι μια πολύ καλή



Δημιουργία νέου χρήστη με τη χρήση του Configuration Utility, μέσω Windows.



Ρυθμίζοντας τις συσκευές του συστήματός μας.

λύση. Σε αυτή τη δεύτερη περίπτωση τα υπέρ είναι αρκετά: Η εγκατάσταση είναι τόσο εύκολη όσο το να εγκαθιστάς ένα οποιοδήποτε Windows utility, η απεγκατάσταση ευκολότερη, γιατί απλώς απεγκαθιστάς ένα πρόγραμμα από τον υπολογιστή σου (Control Panel - Add Remove Programs - Uninstall) και, τέλος, δεν χρειάζεται διαφορετικό partition, κάτι που για τον άπειρο χρήστη είναι μπελάς. Στην περίπτωση ενός έμπειρου χρήστη, όμως, το WinLinux δεν καλύπτει τις ουσιαστικές ανάγκες, λόγω του ότι είναι μια UMSDOS version και πολλά από τα απαραίτητα εργαλεία για Power Computing θα πρέπει να τα κατεβάσει από το Internet.

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Το WinLinux αποτελεί μία από τις άπειρες προσπάθειες για διάδοση του Linux. Μη φαντασθείτε ότι όλα γίνονται για το καλό των χρηστών. Η αλήθεια είναι ότι το κέρδος για τις εταιρίες διανομής δεν βρίσκεται στην πώληση του λειτουργικού, αλλά στην παροχή υπηρεσιών υποστήριξης σε χρήστες και μεγάλες εταιρίες που θα προτιμήσουν τη δική τους διανομή. Οι διανομές του Linux αυτή τη στιγμή είναι πολλές και έχουν επενδύσει σε αυτές μεγάλα ονόματα του χώρου της Πληροφορικής, όπως η SUN με την εξαγορά και την ανάπτυξη του StarOffice και η Intel με την επένδυση μεγάλου ποσού στην ανάπτυξη μιας άλλης διανομής, της TurboLinux, που απευθύνεται περισσότερο σε εταιρικούς χρήστες και ISPs. Οταν μάθαμε για το WinLinux, γνωρίζαμε ότι είναι η μοναδική UMSDOS διανομή του Linux με εγκατάσταση μέσα από τα Windows. Ανακαλύψαμε όμως ακόμα μία, την Armed Linux, που έρχεται σε δύο εκδόσεις, την Armed Linux Beta 1.1 WorkStation με μέγεθος 192MB και την Armed Linux Beta 1.0 Server, η οποία δεν είναι ακόμα διαθέσιμη. Η πρώτη έκδοση απευθύνεται στον απλό χρήστη, ενώ η δεύτερη σε πιο προχωρημένους χρήστες και γι' αυτό περιλαμβάνει Web, FTP server και άλλα σχετικά εργαλεία. Το επίσημο Web site του Armed Linux είναι http://www.armed.net/. Εν κατακλείδι, οι διανομές είναι πολλές και για όλα τα γούστα (περιπτώσεις) και αυτό μόνο καλό είναι, εφόσον όσοι περισσότεροι ασχολούνται με το Linux τόσο καλύτερο γίνεται. Σε εμάς μένει μόνο το βάρος της επιλογής διανομής. PC

WEB SITE

http://www.xnet.com/~blatura/linapps.shtml - Linux Applications and Utilities



Αν αναρωτιέστε πού θα βρείτε την τάδε εφαρμογή ή το τάδε utility ή τον τάδε driver ή... εν πάση περιπτώσει αν θέλετε να βρείτε όλα τα αρχεία για Linux από drivers και servers μέχρι το WordPerfect και τα development tools, αυτό το site περιέχει όλα αυτά και ακόμα περισσότερα. Για την ακρίβεια έχει τα URLs των sites που περιλαμβάνουν όλα τα προαναφερόμενα. Το site είναι μια λίστα εφαρμογών για Linux, εμπορικών, shareware και freeware προγραμμάτων, εργαλείων ανάπτυξης και servers που έχουν τη δική τους επίσημη σελίδα. Ολα τα προγράμματα που αναφέρονται σε αυτό το Web site διαθέτουν είτε ένα binary είτε τον πηγαίο κώδικα δοκιμασμένο. Αυτά τα προγράμματα είναι διαθέσιμα προς χρήση, αν και μερικά μπορεί να βρίσκονται σε beta έκδοση ή ακόμα και alpha. Αν δεν βρείτε αυτό που ψάχνετε εδώ, τότε πολύ απλά δεν υπάρχει. Ολα τα links είναι ταξινομημένα σε κατηγορίες για την εύκολη αναζήτηση, παρόμοιες με τις κατηγορίες του Linuxberg, και βεβαίως υπάρχει μια πολύ καλή μηχανή αναζήτησης, για να βρείτε αμέσως αυτό που ψάχνετε. Ενα από τα sites που πρέπει οπωσδήποτε να προσθέσετε στα bookmarks σας.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΤΟΥ WINLINUX

- **Pentium επεξεργαστής**
- **32MB μνήμη RAM**
- **VGA κάρτα οθόνης**
- **Windows 95 ή Windows 98**
- **Τουλάχιστον 500MB ελεύθερος χώρος στο σκληρό δίσκο**

MICROSOFT EXCEL

Ενας λογιστής στο σπίτι σας

Ολοι οι χρήστες απαιτούν πακέτα με προγράμματα που τα χαρακτηρίζει η ταχύτητα, η ακρίβεια και η ποιότητα. Σε αυτούς απαντά το Microsoft Office, που διαθέτει όλα τα προαναφερόμενα χαρακτηριστικά και πολλά άλλα. Σε αυτό το άρθρο θα ασχοληθούμε με το 25% του Office, δηλαδή το Excel. Ενα πρόγραμμα που δημιουργήθηκε για να κάνει τη ζωή των users πιο οργανωμένη και πιο εύκολη.

Του Στέφανου "MAN50N" Μανούκα
stefoos6@hotmail.com



Το Excel είναι το πρώτο σε πωλήσεις ανάμεσα στα λογιστικά φύλλα σε όλο τον κόσμο. Πολλά προγράμματα άλλων εταιριών, ανταγωνιστικών της Microsoft, προσπάθησαν να "κλέψουν" ή έστω να γευτούν λίγο από το αγοραστικό μονοπώλιο του Excel. Αλλά δεν τα κατάφεραν, γιατί πολύ απλά το Excel είναι το κορυφαίο πρόγραμμα στο συγκεκριμένο τομέα (και θα παραμείνει για πολύ καιρό απ' ό,τι φαίνεται...). Η διαφορά του από τα άλλα είναι η δυναμικότητα, η ευκολία και η φιλικότητα προς τον αρχάριο χρήστη.

ΜΑ ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ EXCEL;

Το Excel είναι πρόγραμμα που έχει πολλά πρόσωπα. Μπορεί να το αποκαλέσει κάποιος λογιστικό σύμβουλο, προσωπικό σχολιαστή και καταχωρητή στατιστικών, καλλιτέχνη γραφικών παραστάσεων, με απλά λόγια έναν ανεξάντλητο οργανωτή δεδομένων.

Το Excel μπορεί να παραλάβει ένα σωρό διασκορπισμένα στοιχεία, να τα οργανώσει, να τα αναλύσει και να τα παρουσιάσει με τον πιο εντυπωσιακό και κατανοητό τρόπο. Φυσικά, για να πραγματοποιήσετε αυτές τις όμορφες όπως ακούγονται εργασίες πρέπει να γνωρίζετε το πρόγραμμα. Μη φοβάστε, όμως! Η στήλη "Do It Yourself" είναι εδώ για να δώσει απαντήσεις σε όσα δεν τολμούσατε να ρωτήσετε...

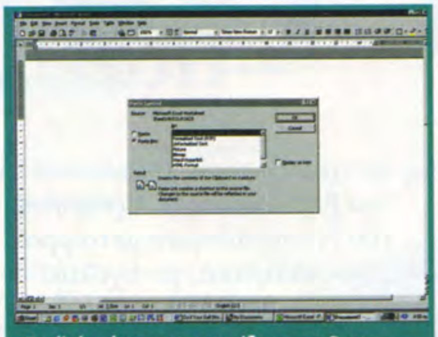
ΓΕΝΙΚΑ HINTS & TIPS ΤΟΥ EXCEL

✔ Εάν θέλετε να επιλέξετε, για παράδειγμα, κελιά (cells) ή στήλες (columns) ή γραμμές (rows), οι οποίες είναι μακριά η μία από την άλλη, εφαρμόστε τη μέθοδο των Windows όσον αφορά στην επιλογή των αρχείων, δηλαδή επιλέξτε το πρώτο κελί και κρατώντας το πλήκτρο "Ctrl" επιλέξτε το δεύτερο κ.ο.κ.

✔ Εάν έχετε ένα μαρκαρισμένο κομμάτι και θέλετε να το μετακινήσετε, πλησιάστε την άκρη του πλαισίου με το συμπαθητικό τρωκτικό σας και μόλις μεταμορφωθεί από σταυρό σε απλό κέρσορα, κρατώντας το αριστερό κουμπί πατημένο μετακινήστε το χωρίς πρόβλημα.

✔ Εχετε μια λίστα με ονόματα και τηλέφωνα φίλων σας. Τα θέλετε όμως με αλφαβητική σειρά... Μαρκάρετε τις γραμμές και κάνετε click το κουμπί "Sort Ascending".

✔ Θέλετε να επιλέξετε όλο το φύλλο εργασίας (sheet) για κάποιον λόγο (για γενική αλλαγή γραμματοσειράς ή πέρασμα από αγγλικά σε ελληνικά); Πατήστε "Ctrl+A" (ομοίως και στο Word) ή κάνετε click το γωνιακό (όπως κοιτάτε την οθόνη) αριστερό πλήκτρο, δίπλα από το "A" και πάνω από το "1".



Το dialog box που εμφανίζεται στο Paste Special όπου και πρέπει να επιλέξετε το πρόγραμμα από το οποίο κάνατε Copy.

✔ Για να διορθώσετε ή προσθέσετε δεδομένα σε ένα κελί, έχετε δύο επιλογές: Ή κάνετε δύο click στο κελί ή επιλέγετε το γνωστό Rename HotKey "F2" (όπως και στα Windows).

✔ Η μετακίνηση μέσα στο φύλλο εργασίας με το keyboard γίνεται με το "Enter", για να περάσετε στο κελί που βρίσκεται ακριβώς από κάτω, με το "Tab", για να μεταφερθείτε στο διπλανό, και φυσικά με τα βελάκια.

Στη συνέχεια θα ασχοληθούμε με το βασικό και κυριότερο μέρος του Excel.

ΣΥΝΑΡΤΗΣΕΙΣ

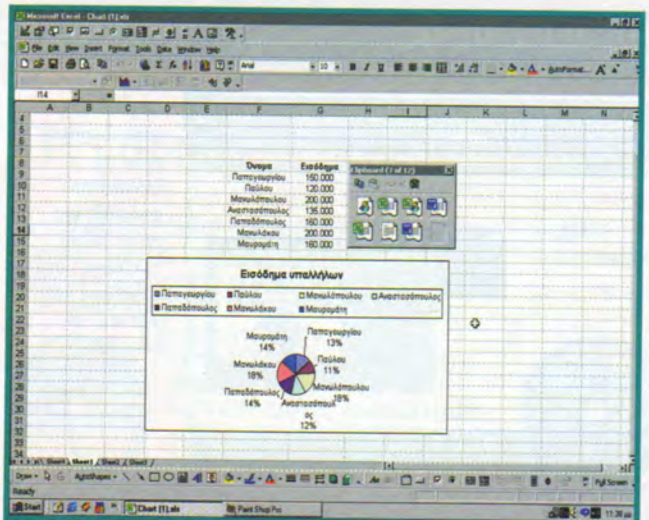
Οι συναρτήσεις είναι προκατασκευασμένοι μαθηματικοί τύποι, απλοί και σύνθετοι, που μας διευκολύνουν στις καθημερινές εργασίες. Για παράδειγμα, έστω ότι θέλετε να προσθέσετε τα δεδομένα κάποιων κελιών. Αντί να πληκτρολογήσετε =A1+A2+A3+A4 (όπου "A" θέση κελιού κάθετα και όπου "1, 2, 3..." θέση κελιού οριζόντια) γράφετε: =SUM(A1:A4). Το SUM είναι η συνάρτηση που προσθέτει τις τιμές των κελιών.

Για να χρησιμοποιήσετε τις συναρτήσεις κάνετε τα εξής:

1. Επιλέξτε το κελί στο οποίο θέλετε να εισαγάγετε τη συνάρτηση.

2. Κάνετε click στο πλήκτρο "fx" στην μπάρα εργασίας.

3. Στο διάλογο που θα εμφανιστεί, επιλέξτε από τη λίστα "Function Category" (κατηγορία συνάρτησης) τον τύπο συνάρτησης που θέλετε να χρησιμοποιήσετε. (Το "Most Recently" -Πρόσφατως Χρησιμοποιημένη- εμφανίζει τις πιο



Βλέπετε το εικονίδιο του clipboard εν δράσει, με 7 από τις 12 διαθέσιμες θέσεις του γεμάτες. Ταλαιπωρήστε το! Αντέχει...

πρόσφατα χρησιμοποιημένες συναρτήσεις.)

4. Επιλέξτε τη συνάρτηση που θέλετε από τη λίστα "Function Name" (Ονομα Συνάρτησης) και δώστε "ΟΚ".

5. Στο καινούριο πλαίσιο διάλογου που θα εμφανιστεί, βάλτε τις τιμές. Μπορείτε να πληκτρολογήσετε τα ονόματα των κελιών ή ακόμη και να τα click-άρετε με το ποντίκι σας. Δώστε "ΟΚ", και στο κελί που είχατε επιλέξει στην αρχή θα σας βγάλει το αποτέλεσμα της συνάρτησης.

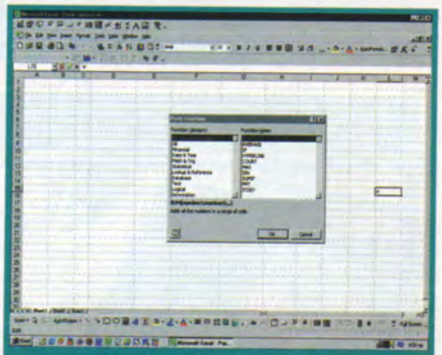
ΚΑΙ ΚΑΤΙ ΙΔΙΑΙΤΕΡΟ: "PASTE SPECIAL"

Επειτα από απαίτηση πολλών αναγνωστών, θα αναλύσουμε το Paste Special. Τι είναι αυτό; Ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή...

Οπως θα γνωρίζετε, με τη μέθοδο Copy-Paste μπορούμε να αντιγράψουμε ή να μεταφέρουμε όλο ή τμήμα του αρχείου σε ένα άλλο πρόγραμμα ή εφαρμογή.

Σας ερωτώ όμως: Εάν έχουμε κάνει Copy ένα τμήμα, για παράδειγμα, από ένα αρχείο Excel σε Word, και διαφοροποιήσουμε το αρχικό Excel, τότε θα διαφοροποιηθεί αυτόματα το συγκεκριμένο κομμάτι του Excel στο Word; Η απάντηση, φυσικά, είναι όχι! Γι' αυτό υπάρχει η εντολή Paste Special, που μας γλιτώνει από περιττές ενημερώσεις αρχείων, άρα εξοικονομούμε χρόνο. Ας δούμε μαζί αυτή τη χρήσιμη εντολή.

Εχετε έναν πίνακα στο Excel και θέλετε να τον κάνετε Copy Special (Αντιγραφή με σύνδεση) σε ένα σημείο του Word: Μαρκάρετε στο Excel τον πίνακα με το ποντίκι και εν συνεχεία δίνετε "Edit" και "Copy". Διακρίνετε πως ο πίνακας περιβάλλεται από μία διακεκομμένη γραμμή που αναβοσβήνει. Πηγαίνετε στο Word και κάνετε τις ακόλουθες κινήσεις: "Edit", "Paste Special". Θα εμφανιστεί ένας διάλογος στον οποίο θα κάνετε click από τη λίστα το πρόγραμμα από το οποίο κάνατε copy. ("Microsoft Excel Worksheet Object" στην προκείμενη περίπτωση).



Ορισμένες από τις συναρτήσεις του Excel που θα χρησιμοποιείτε συχνότερα.

Μην ξεχάσετε να μαρκάρετε το "Paste Link"! Δώστε "Enter" και θα έχετε έτοιμα τα στοιχεία του Excel μέσα στο Word. Τώρα μπορείτε να αλλάξετε τα δεδομένα του αρχικού Excel. Θα παρατηρήσετε πως οι αλλαγές έγιναν αυτόματα και στο Word. Ετσι απλά...

Σας δώσαμε μία μικρή γεύση από τον πράγματι μεγάλο κόσμο του Excel. Από εδώ και πέρα μόνοι σας μπορείτε να πειραματιστείτε και να βρείτε κι άλλα, πολλά χρήσιμα Tools. Φυσικά, εάν έχετε απορίες, μη διστάσετε να στείλετε e-mail (stefoos6@hotmail.com).

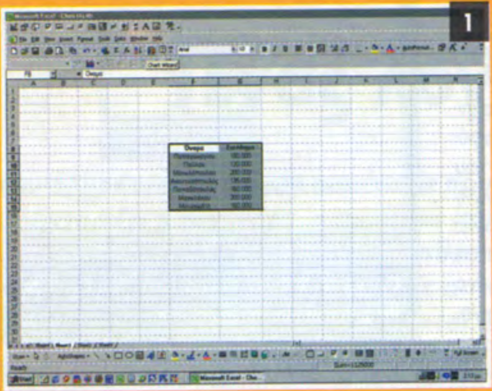
ΟΙ ΠΙΟ ΓΝΩΣΤΕΣ ΣΥΝΑΡΤΗΣΕΙΣ

ΟΝΟΜΑ ΣΥΝΑΡΤΗΣΗΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ
ABS	Απόλυτη τιμή αριθμού
AVERAGE	Μέση τιμή
COS	Συνημίτονο της γωνίας
DEGREES	Μετατροπή ακτίνων σε μοίρες
IF	Καθορίζει έναν λογικό έλεγχο που θέλετε
LEFT	Επιστρέφει τους αριστερότερους χαρακτήρες του κειμένου σε ένα κελί
LEN	Επιστρέφει το πλήθος των χαρακτήρων του κειμένου σε ένα κελί
MAX	Επιστρέφει τη μέγιστη τιμή μιας λίστας
MOD	Υπόλοιπο διαίρεσης
Pi	Επιστέφει την τιμή του "P"
RADIANS	Μετατρέπει μοίρες σε ακτίνια
RAND	Επιστέφει έναν τυχαίο αριθμό μεταξύ του 0 και του 1
RIGHT	Επιστρέφει τους δεξιότερους χαρακτήρες του κειμένου σε ένα κελί
SIGN	Επιστρέφει το πρόσημο του αριθμού
SIN	Ημίτονο
SUM	Αθροισμα
TAN	Εφαπτομένη
TODAY	Εμφανίζει την ημερομηνία του συστήματος σε ένα κελί
TRUNC	Αποκοπή δεκαδικών ψηφίων αριθμού
UPPER	Μετατρέπει χαρακτήρα από πεζό σε κεφαλαίο

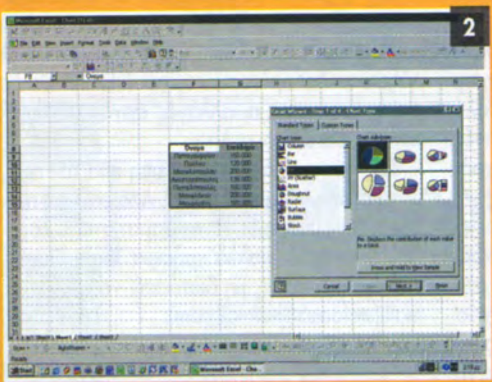
CLIPBOARD

Ενα χρήσιμο επιπρόσθετο στοιχείο του Excel 2000 (γενικά του Office 2000) είναι το clipboard, το "πρόχειρο". Εκεί δηλαδή όπου μένει μια πληροφορία που έχετε κάνει Copy ή Cut περιμένοντας το ανάλογο Paste. Στις παλαιότερες εκδόσεις του Office το clipboard είχε μία (1) μοναδική θέση και όταν θέλατε παραπάνω θέσεις για Copy/Paste τότε, αναγκαζόσαστε να κάνετε μία-μία τις δουλειές... Ηρθε λοιπόν το clipboard του Office 2000 και μας έλυσε τα χέρια. Εχει χάσει πια το ρόλο του ήρωα που δεν φαινόταν πουθενά. Τώρα έχει ένα μικρό, μαζεμένο εικονίδιο και μπορεί να χωρέσει μέχρι και δώδεκα θέσεις. Για να μπορέσετε να το εμφανίσετε πατήστε δεξί click στην μπάρα Menu και στις επιλογές κάνετε click το clipboard. Για να κάνετε Paste, απλώς πατήστε στο εικονίδιο με το ανάλογο περιεχόμενο που θέλετε. Η επιλογή "Paste All" κάνει επικόλληση όλες τις θέσεις και με την επιλογή "Clear ClipBoard" μπορείτε να αδειάσετε όλες τις θέσεις του "πρόχειρου". Σημείωση: Εάν πατήσετε το "x" στο εικονίδιο του clipboard, μην ανησυχείτε, δεν χάσατε τα δεδομένα που έχετε κάνει Copy. Απλώς, ανοίξτε το πάλι και είστε εντάξει.

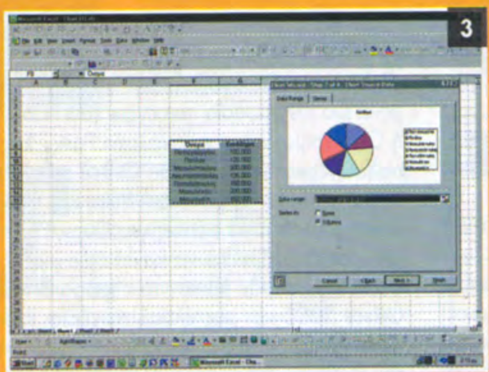
Ο CHART WIZARD ΒΗΜΑ ΠΡΟΣ ΒΗΜΑ



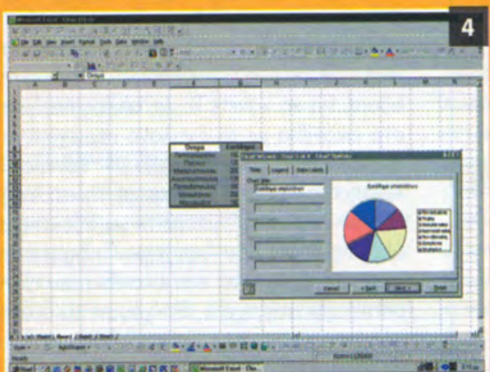
Φτιάξτε έναν πίνακα με δύο στήλες και όσες γραμμές θέλετε, μαρκάρετέ τον με το ποντίκι σας και κάνετε click στο "Chart Wizard".



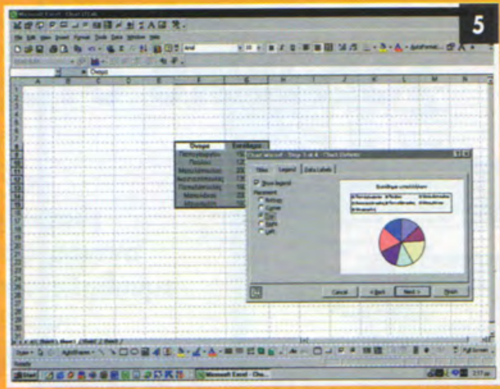
Στο πρώτο βήμα του Wizard (step 1 of 4) επιλέξτε τον τύπο του chart που θέλετε να φτιάξετε και δώστε Next. Στη φωτογραφία επιλέγετε πίτα (pie).



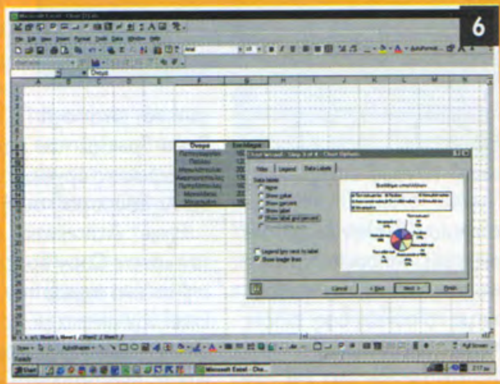
Στο δεύτερο βήμα (step 2 of 4) δίνετε τη σωστή "Πηγή" των δεδομένων που θέλετε σε Chart.



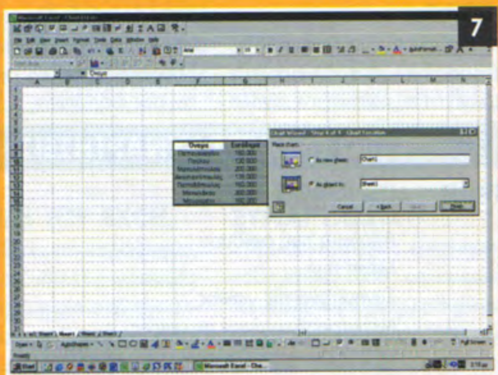
Σε αυτό το βήμα έχετε τρεις φέτες. Στην πρώτη (Titles) ονομάζετε το chat όπως εσείς θέλετε.



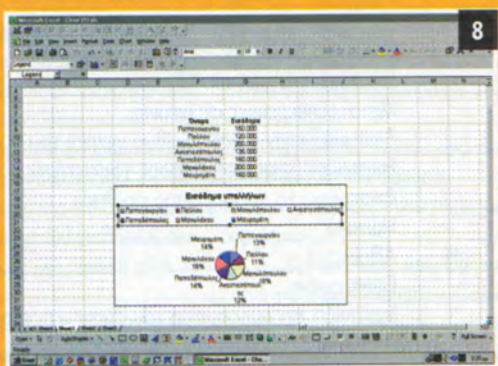
Στη δεύτερη φέτα (Legend) έχετε τη δυνατότητα επιλογής για το αν θέλετε "λεζάντα" στο chart σας και, εάν ναι, σε ποια θέση.



Στην τελευταία φέτα μορφοποιείτε τις ετικέτες των κατηγοριών (π.χ. εμφάνισης των δεδομένων επί τοις εκατό κ.λπ.).



Στο τελευταίο βήμα (step 4 of 4) επιλέγετε τη θέση του chart σε νέο φύλλο ή στο ήδη υπάρχον. Πατήστε "Finish"...



...και το chart σας είναι έτοιμο.

PC GAMES
ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΙΑ ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Μη χάσετε ούτε ΕΝΑ!

ΤΕΥΧΟΣ ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ

1ο CD-ROM

ΑΦΙΕΡΩΜΑ ΣΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

(ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ ΕΚΤΟΣ ΤΩΝ ΑΛΛΩΝ ΛΥΣΕΙΣ & GUIDES)

➤ **KING'S QUEST 8:** Η αναλυτική λύση μεγάλου μέρους από το πρώτο κεφάλαιο της περιπέτειας

➤ **STARCRAFT/BROOD WAR:** Τερματίστε βήμα προς βήμα τις πέντε πρώτες αποστολές που περιλαμβάνει η Protoss campaign

➤ **FIFA 99:** Οδηγίες, κόλπα και στρατηγικές που θα σας βοηθήσουν να βγαίνετε πάντα νικητές από το γήπεδο!



2ο CD-ROM

Η ΑΠΟΘΕΩΣΗ ΤΩΝ DEMOS

➤ QUAKE 3 ➤ QUEST FOR GLORY 5 ➤ NBA LIVE 99 ➤ COMMANDOS 2 ➤ WORLD LEAGUE SOCCER 99

Ακόμη ➤ ALPHA CENTAURI ➤ GANGSTERS ➤ SWAT 2 ➤ CLOSE COMBAT 3 ➤ REDLINE ➤ DEAD RECKONING ➤ HEAVY GEAR 2 ➤ DELTA FORCE ➤ TONIC TROUBLE ➤ INFINITE WORLDS ➤ SHOGO





ΤΕΥΧΟΣ ΑΠΡΙΛΙΟΥ





1ο CD-ROM

ΑΦΙΕΡΩΜΑ ΣΕ 4 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ-ΘΡΥΛΟΥΣ

➤ **BALDUR'S GATE:** Το πρώτο μέρος της λύσης του δημοφιλούς RPG, μαζί με δεκάδες πορτρέτα & speeches

➤ **ALPHA CENTAURI:** Πλήρης οδηγός στρατηγικής για το εκπληκτικό αυτό παιχνίδι του Sid Meier

➤ **QUAKE 1 & 2:** Demos με τα καλύτερα παιχνίδια των πρωταθλητών στο Quake

➤ **STARCRAFT/BROOD WAR:** Τερματίστε βήμα προς βήμα τις πρώτες πέντε αποστολές που περιλαμβάνει η Protoss campaign



2ο CD-ROM

ΘΥΕΛΛΑ ΝΕΩΝ DEMOS

➤ X-WING ALLIANCE ➤ DUKE NUKEM FOREVER ➤ CHAMPIONSHIP MANAGER 3 ➤ THE LONGEST JOURNEY ➤ SILVER

Ακόμη ➤ WORMS ARMAGEDDON ➤ ALIENS vs PREDATOR (alien demo) ➤ VIRTUAL TENNIS ➤ FULLBURN ➤ JEFF'S GORDON RACING ➤ MACHINES ➤ ROADWARE



ΤΕΥΧΟΣ ΙΟΥΝΙΟΥ

1ο CD-ROM

ΑΦΙΕΡΩΜΑ ΣΕ 4 ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

➤ **LAND'S OF LORE 3** Περιλαμβάνει: Patch, Saved Games, Screenshots, Ingame Music, Video, Wallpapers

➤ **CHAMPIONSHIP MANAGER 3** Περιλαμβάνει: Patches, Screenshots, Editors, Tactics, Ελληνικό Πρωτάθλημα

➤ **HEROES OF MIGHT & MAGIC 3** Περιλαμβάνει: Game Maps, Game Video, Game Demo, Extras, Screenshots, Game Patch, Ingame Music, Wallpapers

➤ **SIM CITY 3000** Περιλαμβάνει: Game Demo, Buildings, Screenshots, Themes, Cities, Terrains



2ο CD-ROM

Η ΑΠΟΘΕΩΣΗ ΤΩΝ DEMOS ➤ HIDDEN & DANGEROUS ➤ WHEEL OF TIME ➤ DRAKAN ➤ GUARDIAN OF DARKNESS ➤ SHATTERED LIGHT ➤ RAILROAD TYCOON 2: THE SECOND CENTURY ➤ CURLY'S ADVENTURES ➤ RED ODYSSEY ➤ RUSSIAN ROULETTE 2 ➤ VENICE UNDER GLASS ➤ STARSIEGE ➤ SHOGUN ➤ STARSHOT

Ακόμη ➤ Ελληνικό Πρωτάθλημα για το Championship Manager 3 ➤ 10άδες saved games για το Lands of Lore 3

• ΛΥΣΕΙΣ & GUIDES ΓΙΑ ΤΑ:

➤ **LANDS OF LORE 3** ➤ **BALDUR'S GATE**

➤ **CHAMPIONSHIP MANAGER 3**







ΕΙΔΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΤΟΥ PCmaster



ΠΩΣ ΘΑ ΠΑΡΑΓΓΕΙΛΕΤΕ ΤΟ "PC GAMES"

Οσοι από εσάς δεν έχετε αποκτήσει ακόμη τις τρεις συναρπαστικές εκδόσεις του PC GAMES δεν έχετε παρά να τις παραγγείλετε τώρα. Εμείς θα σας τις στείλουμε άμεσα μέσω ΕΛ.ΤΑ. Συμπληρώστε το δελτίο παραγγελίας και στείλτε το στη διεύθυνση: PC GAMES, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, ή μέσω fax: 9216847, 9242219.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Επιθυμώ να μου αποστείλετε το/α κάτωθι τεύχος/η του PC GAMES. Τιμή εκάστου τεύχους 1.500 δρχ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ* ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ .... ΤΗΛ. ....

ΤΕΥΧΟΣ ☐ PC GAMES ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ ☐ PC GAMES ΑΠΡΙΛΙΟΥ ☐ PC GAMES ΙΟΥΝΙΟΥ ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ. ....

☐ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο .... (προς Compupress A.E.)

Χρεώστε την πιστωτική κάρτα μου:

☐ EUROCARD ☐ MASTERCARD ☐ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ☐ VISA

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| ΗΜ. ΛΗΞΗΣ |_|_|_|_|_|

ΥΠΟΓΡΑΦΗ .... ΗΜ/ΝΙΑ

Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

**Για άτομα κάτω των 17 ετών η παραγγελία υπογράφεται από τον κηδεμόνα τους.*

How To

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατό για να σας βοηθήσουμε.

του Θεόδωρου Αργιαδίτη
cyclon@compulink.gr

QBASIC & SCREEN

Αγαπητό "PC Master", Είμαι 15 χρόνων και τακτικός αναγνώστης σου. Από τις στήλες σου θαυμάζω το HOW TO και ασχολούμαι με QBasic.

α) Μπορείτε να δημοσιεύσετε ένα πρόγραμμα που να κυλά μία οθόνη με γραφικά προς τα πίσω (όπως σε κάποια shoot'em up με αεροπλανάκια και κάθετο scrolling), που να δίνει την εντύπωση ότι αυτά κινούνται μπροστά; Αν δεν γίνεται, μπορείτε να το γράψετε σε Turbo Pascal;

β) Τι κάνουν οι εντολές PEEK και POKE; Δώστε ένα παράδειγμα.

γ) Πόσες SCREEN έχει η QBASIC; Οι διαφορές μεταξύ τους είναι στην ανάλυση;

δ) Με ποια χρονολογική σειρά εμφανίστηκαν οι Pascal, Basic και Logo(!);

Γιάννης Τόρτζιος

✔ α) Για να επιτευχθεί κύλιση (scrolling) της οθόνης με αποδεκτή ταχύτητα, πρέπει να χρησιμοποιηθεί κώδικας μηχανής, αφού η χρήση των εντολών GET και PUT εμπεριέχει μία μεταφορά δεδομένων από τη μνήμη οθόνης προς τη "συμβατική" και μία αντίστροφη μεταφορά, κάτι που έχει δυσμενείς συνέπειες στην απόδοση. Δυστυχώς, όμως, για κάθε κατάσταση της οθόνης (screen mode) απαιτείται διαφορετικός κώδικας μηχανής και είναι αδύνατο να καλύψουμε όλες τις καταστάσεις οθόνης.

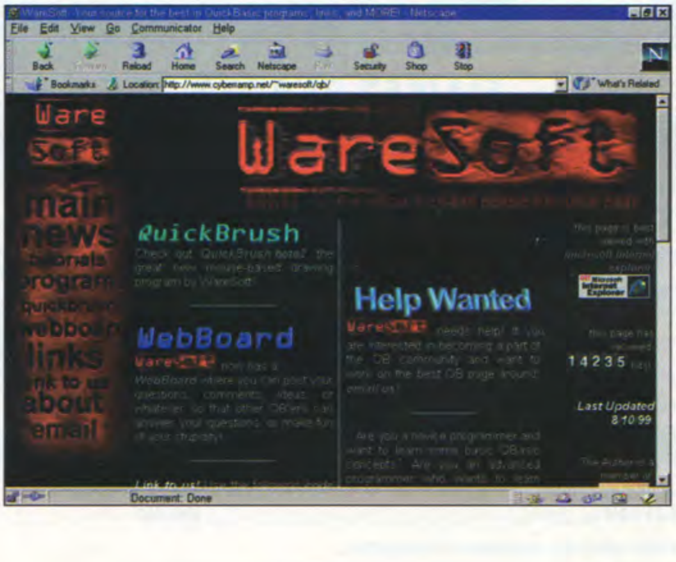
β) Η εντολή PEEK χρησιμοποιείται για να διαβαστεί μία θέση μνήμης, ενώ η εντολή POKE για να θέσουμε μία θέση μνήμης σε κάποια επιθυμητή τιμή. Και στις δύο εντολές η προσπελαζόμενη θέση μνήμης καθορίζεται από την παράμετρο της εντολής που ορίζει τη μετατόπιση (η μοναδική παράμετρος της εντολής PEEK, ενώ στην εντολή POKE είναι η πρώτη παράμετρος) καθώς και από το ποια εντολή DEF SEG έχει εκτελεστεί τελευταία. Αν η τελευταία εντολή DEF SEG έχει καθορίσει ως εξ ορισμού τμήμα το s, ενώ η μετατόπιση που καθορίζεται από την εντολή είναι o, τότε η εντολή θα προσπελάσει τη θέση μνήμης 16 * s + o. Αν δεν έχει εκτελεστεί καμία εντολή DEF SEG ή η τελευταία εντολή DEF SEG που εκτελέστηκε δεν είχε παραμέτρους, τότε το s θα έχει την εξ ορισμού τιμή που του αποδίδει η QBasic.

Η δεύτερη παράμετρος στην εντολή POKE δίνει την τιμή που θέλουμε να αποθηκεύσουμε στην προσπελαζόμενη θέση μνήμης. Χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή όταν χρησιμοποιούμε την εντολή POKE, διότι εσφαλμένη χρήση της θα μπορούσε να καταστρέψει ζωτικές για τη λειτουργία του συστήματος πληροφορίες (το περιβάλλον της QBasic, τον κώδικα κάποιου παραμένοντος προγράμματος, τους πίνακες διακοπών του συστήματος κ.λπ.), κάτι που θα οδηγήσει σε θεαματική κατάρρευση.

γ) Η QBasic διαθέτει 11 καταστάσεις οθόνης. Οι διαφορές τους είναι οι ακόλουθες:

- Μερικές από αυτές (0 και 7) υποστηρίζουν μόνο κείμενο, ενώ οι υπόλοιπες επιτρέπουν και την εμφάνιση γραφικών.
- Μερικές καταστάσεις υποστηρίζονται μόνο για συγκεκριμένες κάρτες οθόνης.
- Η ανάλυση, το πλήθος των χρωμάτων που μπορούν να εμφανιστούν ταυτόχρονα στην οθόνη και ο αριθμός σελίδων οθόνης που υποστηρίζονται είναι διαφορετικά για κάθε κατάσταση.

δ) Πιθανότατα η σειρά είναι Basic, Pascal, Logo, αλλά κανείς δεν είναι απόλυτα σίγουρος - όταν φυσικά αναφερόμαστε στις ANSI εκδόσεις τους.



DECOMPILE... OR NOT DECOMPILE

Αγαπητό "PC Master", Είσαι αδιαμφισβήτητα το καλύτερο περιοδικό του είδους σου. Είμαι ένας νέος αναγνώστης σου και σε θαυμάζω ιδιαίτερα για την πλούσια και λεπτομερή ύλη σου. Η γλώσσα που χρησιμοποιώ είναι η Quick Basic.

Σου στέλνω, λοιπόν, αυτό το γράμμα γιατί ελπίζω και πιστεύω ότι θα βρεις λύση στα παρακάτω προβλήματα που αντιμετωπίζω.

1. Θα ήθελα ένα πρόγραμμα (σε Quick Basic) που να ανοίγει αρχεία EXE με τη μορφή ενός αρχείου BASIC και να μπορώ να κάνω μετατροπές σε αυτό και να τις σώζω. Δηλαδή, έναν editor που να ανοίγει αρχεία exe σε μορφή BASIC.

2. Ακόμα θα ήθελα, αν γίνεται, ένα πρόγραμμα στην ίδια γλώσσα που να μετατρέπει αρχεία και προγράμματα από Amiga σε PC και το αντίστροφο.

3. Στα Windows 95, στην εκτέλεση του menu Εναρξη είναι κρατημένα τα paths για κάθε αρχείο που έχω τρέξει με την εκτέλεση. Ετσι, είναι αδύνατο να βρίσκω τα αρχεία που χρησιμοποιώ συχνά, μια που έχουν μαζευτεί πάρα πολλά. Γι' αυτό θα ήθελα να εμφανίζονται μόνο τα πέντε τελευταία που έχω τρέξει ή και κανένα.

Ευχαριστώ,
Παύλος Αγγελάκος

✔ 1. Ενα τέτοιο πρόγραμμα δεν είναι δυνατό να κατασκευαστεί. Από τη στιγμή που ένα πρόγραμμα Basic μετατραπεί σε εκτελέσιμο (EXE), η αντίστροφη μετατροπή δεν μπορεί να γίνει.

2. Η μετατροπή προγραμμάτων γραμμένων από έναν υπολογιστή, έτσι ώστε να εκτελούνται σε έναν άλλο, δεν είναι και τόσο εύκολη

δουλειά. Παλαιότερα κυκλοφορούσαν κάρτες επέκτασης, οι οποίες αναλάμβαναν να υποβοηθήσουν την εκτέλεση προγραμμάτων για ATARI ST σε PC και αντιστρόφως, ενώ κάποιες παρόμοιες προσπάθειες -λιγότερο επιτυχείς- είχαν γίνει και για την Amiga. Δεν είναι βέβαιο αν οι κάρτες αυτές είναι ακόμη διαθέσιμες.

3. Ατυχώς, δεν υπάρχει εύκολος "αυτόματος" τρόπος να καθαρίσει κάποιος τα περιεχόμενα της λίστας των πιο πρόσφατα χρησιμοποιημένων προγραμμάτων, καθώς αυτή δεν φυλάσσεται σε αρχείο αλλά στη βάση καταχωρίσεων (Registry) των Windows 95. Τα Norton Utilities, πάντως, παρέχουν την ευκολία που περιγράφεις, δηλαδή τη φύλαξη μόνο ενός συγκεκριμένου αριθμού από προγράμματα που χρησιμοποιήθηκαν πρόσφατα μέσω του RUN.

PARALLAX SCROLLING

Αγαπητό "PC Master", Το ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό του χώρου κ.λπ. το ξέρεις, έτσι θέλω να περάσω κατευθείαν στο θέμα. Εχω κάποιες ερωτήσεις για τον προγραμματισμό σε Turbo C++.

α) Πώς μπορώ να κάνω parallax scrolling;

β) Πώς μπορώ να έχω ένα background με κίνηση και όταν περνάει μία φιγούρα από μπροστά να μην το χαλάει;

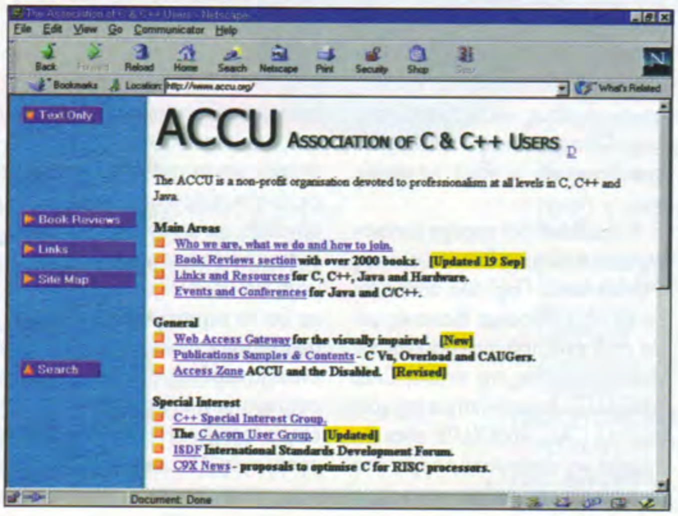
Φιλικά,
Νεκτάριος

✔ α) Παραλλακτική κύλιση επιτυγχάνεται με το να κυλίονται διαφορετικά τμήματα της οθόνης με διαφορετική ταχύτητα. Ετσι, αν το πάνω μισό της οθόνης κυλίεται αριστερά με συγκεκριμένη ταχύτητα, ενώ το κάτω μισό κυλίεται αριστερά με διπλάσια ταχύτητα, τότε έχουμε παραλλακτική κύλιση και δημιουργείται η εντύπωση ότι το κάτω μισό της οθόνης βρίσκεται πιο "κοντά" στο χρήστη.

β) Το κινούμενο φόντο μπορεί να υλοποιηθεί με δύο τρόπους:

1. Το φόντο φυλάσσεται σε κάποια περιοχή μνήμης. Κάθε φορά εμφανίζεται στην οθόνη το κατάλληλο κομμάτι του και πάνω από αυτό τυπώνονται οι φιγούρες. Η περιοχή μνήμης του φόντου δεν τροποποιείται ποτέ και έτσι το φόντο δεν καταστρέφεται.

2. Το φόντο υπάρχει μόνο στην οθόνη. Προτού τυπώσουμε οποιαδήποτε φιγούρα, σώζουμε την περιοχή του φόντου πάνω στην οποία θα τυπωθεί η φιγούρα. Για να μετακινήσουμε το φόντο, επαναφέρουμε όλα τα σωσμένα κομμάτια, εκτελούμε τη μετακίνηση και ξανατυπώνουμε τις φιγούρες.



QBASIC & ΧΡΩΜΑΤΑ

Αγαπητό "PC Master", Προσπερνώ τα συνηθισμένα επιβραβευτικά σχόλια για το περιοδικό σας (που όμως τα πιστεύω ακράδαντα) και πάω στις ερωτήσεις μου, που είναι σχετικές με την QBasic.

α) Πώς μπορώ να εμφανίσω χρώματα στην οθόνη μου με την εντολή Paint ή με κάποια άλλη εντολή;

β) Πώς μπορώ να γράψω ελληνικά με την QBasic;

γ) Πώς μπορώ να βάλω ένα χρονόμετρο σε ένα πρόγραμμα; (Η αντίστροφη μέτρηση να εμφανίζεται στην οθόνη.)

Με εκτίμηση,
Μάκης Τσατάρης

✔ α) Η QBasic μας επιτρέπει να ορίζουμε το χρώμα που θα χρησιμοποιήσουμε της εντολής COLOR. Στις καταστάσεις οθόνης 0, 7, 8, 9 και 10 η σύνταξη της εντολής COLOR είναι COLOR Foreground, Background, όπου Foreground είναι το χρώμα που θα χρησιμοποιείται για τους χαρακτήρες και τα σχήματα και Background το χρώμα που θα χρησιμοποιείται για το φόντο. Στις καταστάσεις οθόνης 4, 12 και 13 έχουμε δικαίωμα να ορίσουμε μόνο το πρώτο χρώμα. Ορίζοντας έναν συνδυασμό χρωμάτων με την εντολή COLOR, αυτός παραμένει ενεργός μέχρι να εκτελέσουμε μία άλλη εντολή COLOR.

Ολες οι εντολές σχεδίασης της QBasic (LINE, CIRCLE, PSET κ.λπ.) επιτρέπουν να ορισθεί το χρώμα που θα χρησιμοποιηθεί για να σχεδιασθεί το συγκεκριμένο αντικείμενο. Ο συγκεκριμένος προσδιορισμός έχει τη μορφή μιας παραμέτρου της εντολής και ισχύει μόνο για την εντολή αυτή.

β) Η QBasic, ως εφαρμογή DOS, βασίζεται στην ύπαρξη ενός παραμένοντος (TSR) οδηγού πληκτρολογίου, για να μπορεί να γράψει ελληνικά. Ετσι, για να γράψεις ελληνικά στην QBasic, θα πρέπει πρώτα να φορτώσεις έναν οδηγό πληκτρολογίου, όπως το grkeyb που δινόταν μαζί με τα Windows 3.1, το mem112 κ.λπ.

γ) Η εμφάνιση του χρονομετρητή μπορεί να επιτευχθεί χρησιμοποιώντας τις εντολές ON TIMER και TIMER ON της QBasic. Μέσω των εντολών αυτών μπορούμε να καθορίσουμε ότι κάποια διαδικασία θα καλείται σε τακτά χρονικά διαστήματα, για παράδειγμα μία φορά κάθε δευτερόλεπτο. Η διαδικασία αυτή πλέον θα αναλάβει να υπολογίζει τον απομένοντα χρόνο και να τον εμφανίζει στην οθόνη.

QBASIC INTERRUPTS & ΚΛΕΙΔΩΜΑΤΑ

Αγαπητό "PC Master", Θα ήθελα, καταρχήν, να εκφράσω τα συγχαρητήριά μου για την ύλη του περιοδικού και ιδιαίτερα για τη στήλη "How To".

1) Ενα πρόγραμμα έχει τόσα bytes μέγεθος όσα και οι χαρακτήρες του κώδικά του;

2) Πώς χρησιμοποιούνται - και πού- οι δηλώσεις AS INTEGER;

3) Επειδή οι δυνατότητες της QBasic στα γραφικά δεν είναι πολύ μεγάλες, μπορώ να χρησιμοποιήσω αρχεία *.BMP ως κεντρική φιγούρα ή ως εχθρικές φιγούρες σε ένα παιχνίδι;

4) Πώς μπορώ να καλέσω ένα interrupt μέσα από την QBasic, π.χ. το interrupt 33h; Υπάρχει δυνατότητα μέσω αυτού να εξοπλίσω τα προγράμματά μου με χρήση ποντικιού;

5) Πόσα είναι τα interrupts και πώς μπορώ να μάθω τη λειτουργία του καθενός;

6) Θα ήθελα να μου γράψετε ένα πρόγραμμα προστασίας που να "κλειδώνει" αρχεία txt. Οταν προσπαθεί κάποιος να διαβάσει ένα κλειδωμένο αρχείο txt να του ζητά έναν κωδικό και όταν τον δώσει να του ζητά έναν δεύτερο. Με CTRL+K να παρακάμπτεται το πρόγραμμα προστασίας, ενώ

με άλλο πλήκτρο να αλλάζω τους κωδικούς. (Αν ένα τέτοιο πρόγραμμα δεν είναι εφικτό σε QBasic, γράψτε το σε Visual Basic 5.0.)

Με εκτίμηση,
Μανώλης Ζιάκας

✔ 1) Το πρόγραμμα -πέρα από τον κώδικά του- έχει τα δεδομένα του καθώς και τη στοίβα του. Το ποσό των δεδομένων δεν βρίσκεται σε άμεση συνάρτηση με το μέγεθος του κώδικα, για παράδειγμα το πρόγραμμα:

```
CONST N = 5
DIM A%(N)
FOR I% = 1 TO N: A%(I%) = I%:
NEXT I%
```

απαιτεί 12 bytes για την αποθήκευση των δεδομένων του (5x2 = 10 για τα στοιχεία του πίνακα A% και δύο επιπλέον για τη μεταβλητή I%), ενώ το πρόγραμμα

```
CONST N = 30000
DIM A%(N)
FOR I% = 1 TO N: A%(I%) = I%:
NEXT I%
```

απαιτεί 60.002 bytes για τα δεδομένα του, αν και ο κώδικάς του είναι μόλις κατά 4 bytes μεγαλύτερος από του προηγούμενου προγράμματος. Ο χώρος στοίβας, τέλος, χρησιμοποιείται για μεταβίβαση παραμέτρων και αποτελεσμάτων ανάμεσα σε διαδικασίες του προγράμματος και το μέγεθός του δεν μπορεί να συναχθεί άμεσα από το μέγεθος του κώδικα.

Τέλος, το μέγεθος του πρωτογενούς κώδικα δεν έχει γραμμική σχέση με το μέγεθος του εκτελέσιμου κώδικα (όταν έχουμε να κάνουμε με μεταγλωττισμένες γλώσσες). Για παράδειγμα, τα σχόλια στον πρωτογενή κώδικα δεν δημιουργούν εκτελέσιμο κώδικα, ενώ τόσο η μεταβλητή I% όσο και η μεταβλητή VeryLongVariableName% χρειάζονται δύο bytes η καθεμία για την αποθήκευσή τους, παρά το ότι τα μεγέθη των ονομάτων τους διαφέρουν σημαντικά.

2) Οι δηλώσεις AS χρησιμοποιούνται κυρίως στους ορισμούς σύνθετων τύπων δεδομένων για να ορίσουν τον τύπο ενός πεδίου του σύνθετου τύπου. Για παράδειγμα, για να ορίσουμε το σύνθετο τύπο ScreenPoint, ο οποίος αποτελείται από δύο πεδία X και Y, καθένα από τα οποία είναι ακέραιος, θα χρησιμοποιήσουμε τη δήλωση:

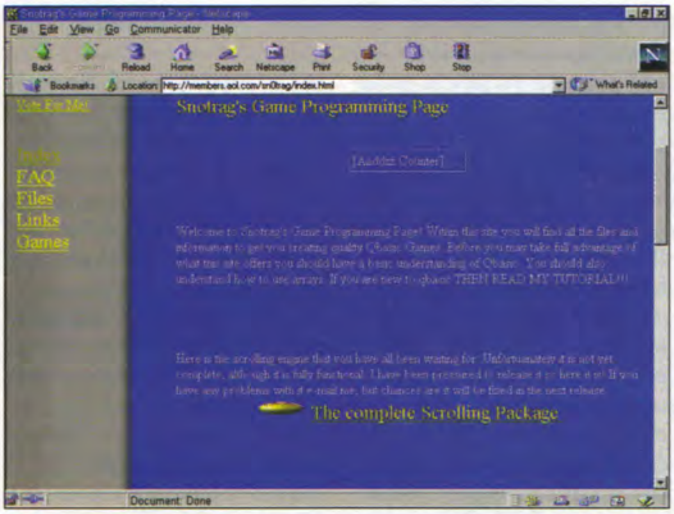
```
TYPE ScreenPoint
X AS INTEGER
Y AS INTEGER
END TYPE
```

Στις δηλώσεις αυτές, η δεσμευμένη λέξη AS πρέπει να ακολουθείται από έναν από τους προκαθορισμένους τύπους της QBasic (INTEGER, LONG, SINGLE, DOUBLE, STRING * N) ή από έναν άλλο τύπο που έχει οριστεί με εντολή TYPE.

Οι δηλώσεις AS μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν στις εντολές COMMON, DECLARE, DIM, FUNCTION, REDIM, SHARED, STATIC και SUB, προκειμένου να ορίσουν τον τύπο μίας μεταβλητής ή παραμέτρου, παραδείγματος χάρη:

```
DECLARE SUB MySub(Param1 AS
   STRING, PARAM2 AS INTEGER)
SUB MySub(Param1 AS STRING,
   PARAM2 AS INTEGER)
PRINT Param1, Param2
END SUB
CALL MySub("AB", 3)
```

Σε όλες τις προαναφερόμενες εντολές, εκτός από την TYPE, όταν θέλουμε να δηλώσουμε ότι μία μεταβλητή θα έχει έναν προκαθορισμένο τύπο της QBasic, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε ως τελευταίο χαρακτήρα του ονόματός του το κατάλληλο σύμβολο (%, &, ! κ.λπ.).



Η χρήση της δεσμευμένης λέξης AS είναι υποχρεωτική μέσα στην εντολή TYPE (όπου δεν επιτρέπεται η χρήση αυτών των χαρακτήρων στα ονόματα των πεδίων) και όταν θέλουμε να δηλώσουμε μεταβλητή ή παράμετρο της οποίας ο τύπος δεν είναι ένας από τους προκαθορισμένους.

3) Εχουμε τη δυνατότητα να φορτώσουμε μια εικόνα BMP στην οθόνη. Από το σημείο αυτό και μετά μπορούμε να αποθηκεύσουμε την εικόνα σε έναν πίνακα χρησιμοποιώντας τη διαδικασία GET και ακολούθως να την προβάλουμε σε οποιοδήποτε σημείο της οθόνης με τη διαδικασία PUT, όπως ακριβώς συμβαίνει και με τις "φτωχές" φιγούρες που σχεδιάζουμε μέσα από την QBasic. Αν προτίθεσαι να χρησιμοποιήσεις μάσκες για τις φιγούρες σου, καλό είναι να δημιουργήσεις και τις μάσκες σε ένα πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας και ακολούθως να τις φορτώσεις στην QBasic, όπως ακριβώς θα φορτώσεις και τις ίδιες τις φιγούρες.

4) Η QBasic δεν παρέχει κάποιον μηχανισμό κλήσης διακοπών, όπως η Quick Basic. Παρ' όλα αυτά μπορούμε να καλέσουμε διακοπές μέσα από ένα πρόγραμμα QBasic χρησιμοποιώντας την εντολή CALL ABSOLUTE. Το μειονέκτημα της χρήσης της CALL ABSOLUTE είναι ότι πρέπει να ενσωματώσουμε στο πρόγραμμά μας κώδικα μηχανής, ο οποίος θα αναλάβει την επικοινωνία μεταξύ του προγράμματός μας και της ρουτίνας εξυπηρέτησης διακοπής, δηλαδή τη μεταβίβαση παραμέτρων από το πρόγραμμα προς τη ρουτίνα και την επιστροφή αποτελεσμάτων στην αντίστροφη κατεύθυνση. Στην Quick Basic το έργο αυτό επιτελείται από τις διαδικασίες βιβλιοθήκης INTERRUPT και INTERRUPTX.

Ενα άλλο μειονέκτημα της Basic, που απαντάται τόσο στην QBasic όσο και στην Quick Basic, είναι ότι δεν μας επιτρέπει να ορίσουμε διαδικασίες που καλούνται από ρουτίνες εξυπηρέτησης διακοπής, οπότε δεν μπορούμε να ορίσουμε ρουτίνες που θα καλούνται αυτόματα όταν προκύψει μία κίνηση ποντικιού (μετακίνηση, πάτημα ή απελευθέρωση συγκεκριμένου κουμπιού κ.ο.κ.).

Με δεδομένη αυτή την αδυναμία, ο μόνος τρόπος για να χρησιμοποιήσουμε το ποντίκι στην Basic είναι να παρακολουθούμε συνεχώς την κατάστασή του και ανάλογα με τη θέση του και με το αν κάποια κουμπιά είναι πατημένα να προβαίνουμε στις κατάλληλες ενέργειες.

5) Το πλήθος των διανυσμάτων διακοπής είναι 256. Μερικά από αυτά όμως δεν έχουν προκαθορισμένο σκοπό, αλλά είναι διαθέσιμα για τους σκοπούς των απανταχού χρηστών. Τα περισσότερα από τα δεσμευμένα διανύσματα έχουν πολλές υπολειτουργίες, που συνήθως επιλέγονται μέσω του καταχωρητή AX.

6) Ενα τέτοιο πρόγραμμα είναι συνολικά αδύνατο να κατασκευαστεί, γιατί οποιοδήποτε είδος προστασίας και αν εμφυτεύσει κάποιος σε ένα πρόγραμμα, κανείς δεν εμποδίζει τον επίδοξο εισβολέα να χρησιμοποιήσει κάποια άλλη εφαρμογή για να ανοίξει το αρχείο και να δει τα περιεχόμενά του. Τέτοιες μορφές προστασίας πρέπει να είναι ενσωματωμένες στο λειτουργικό σύστημα (π.χ. Windows NT με σύστημα αρχείων NTFS) και όχι στις εφαρμογές.

PC

2 CD-ROMs ΔΩΡΟ

Διαβάστε στο τεύχος Νοεμβρίου

ΑΦΙΕΡΩΜΑΤΑ

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΕΣ ΧΡΗΜΑΤΙΣΤΗΡΙΑΚΕΣ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ

● Το "όπλο" των επενδυτών, στο οποίο γίνεται εκτεταμένη χρήση των σύγχρονων τεχνολογιών.

ΑΥΤΟΜΑΤΗ ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ

● Αν και απέχει από το ιδανικό, μπορεί να αποδειχθεί αρκετά χρήσιμη.

ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΟ ΤΕΣΤ

MAINBOARDS

21 σύγχρονα mainboards που αντικατοπτρίζουν την κατάσταση που επικρατεί σήμερα.

REVIEWS

MS ENCARTA REFERENCE SUITE

Τρεις ιδιαίτερα δημοφιλείς εφαρμογές συνθέτουν τη νέα ολοκληρωμένη σουίτα αναφοράς της Microsoft.

3 ΝΕΑ PALMTOPS

Βελτιωμένα τεχνικά χαρακτηριστικά και προσιτό κόστος από τρεις εκπροσώπους των νέων palmtops.

TECHNOLOGY UPDATE

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ

● Αφιέρωμα και συγκριτικό τεστ, που καταγράφει με ακρίβεια την κατάσταση στην αγορά.

ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ

MONITORS 20" ΚΑΙ ΑΝΩ

● Αρκετά πλούσια είναι η ελληνική αγορά στο χώρο των επαγγελματικών monitors.

ΔΩΡΟ!

SUPER ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ ΤΑ:
- CD PLAYERS
- ΚΙΝΗΤΗ ΤΗΛΕΦΩΝΙΑ
- HOME THEATER
- DVD ΤΙΤΛΟΥΣ



CD-ROM 1

- TOP DOWNLOADS
  20 προγράμματα που προτιμούν οι χρήστες!
- PAINTSHOP PRO 6.0 (για 30 ημέρες)
- EPSON FILM FACTORY (για 30 ημέρες)
- ΕΛΛΗΝΙΚΟ F-SECURE ANTIVIRUS (για 30 ημέρες) — ΝΕΑ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΗ ΕΚΔΟΣΗ
- FAMILY MATTERS 97
  Μέχρι 20 οικογένειες σε κάθε αρχείο
- NEOPLANET 5.0 (FREEWARE)
- NETSCAPE COMMUNICATOR 4.7 (FREEWARE)
- MULTIMEDIA ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ
  ISDN σύνδεση στον ΟΤΕ
- SHAREWARE
  Περισσότερα από 50 προγράμματα

CD-ROM 2

- ΧΡΗΜΑΤΙΣΤΗΡΙΟ ΣΤΟ PC
  Πώς να διαπρέψετε στη Σοφοκλέους!
- ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΟΧΩΝ ΣΕ:
  ■ Access ■ Excel ■ HTML
- ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ ΑΡΧΕΙΟΥ ΜΕΤΟΧΩΝ ΧΑΑ
  Παρακολουθήστε τις μετοχές σας από τον Ιανουάριο του '88 και έπειτα.
- ΜΕΤΟΧΕΣ - ΤΕΧΝΙΚΗ ΑΝΑΛΥΣΗ
  Διαχείριση και ενημέρωση μετοχών μέσω Internet.

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ:

● PLEXUS LITE DEMO ● STOCK@TRADE

ΚΑΙ ΑΚΟΜΗ...

Demos κορυφαίων ξένων προγραμμάτων για δυνατές προβλέψεις!

ΕΝΘΕΤΟ

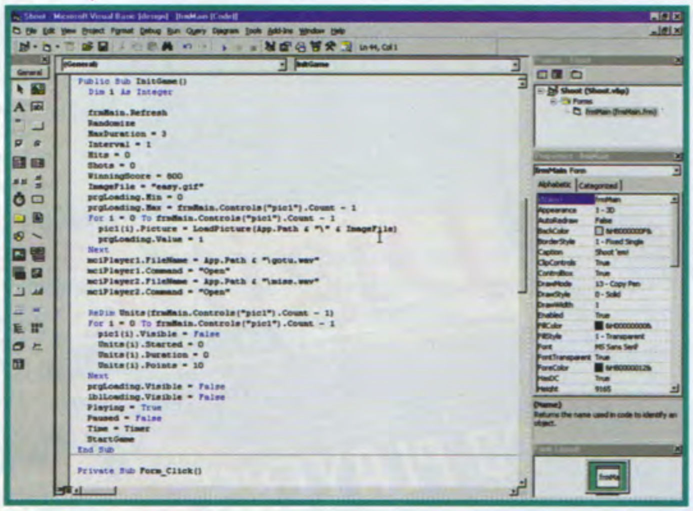
ΧΡΗΜΑΤΙΣΤΗΡΙΟ: Μπείτε στη Σοφοκλέους έτοιμοι!

- Σύντομη περιήγηση
- Demos
- Shareware
- Διαχείριση Αρχείου Μετοχών ΧΑΑ

Ζητήστε το σήμερα!

VISUAL BASIC

Προγραμματίζοντας ένα παιχνίδι



Ο κώδικας του προγράμματος.

Τι πιο μαγευτικό από τον κόσμο των παιχνιδιών; Σίγουρα οι περισσότεροι από εσάς περνάτε αρκετές ώρες κάθε εβδομάδα χαμένοι σε φανταστικούς κόσμους, σώζοντας για πολλοστή φορά τη Γη ή απλά πολεμώντας τις δυνάμεις του κακού. Σε αυτό το τεύχος θα κάνουμε μια απόπειρα να κατασκευάσουμε το πρώτο μας παιχνίδι, απλό μεν στη σύλληψη και την υλοποίηση αλλά αληθινό με levels, score, επίπεδο δυσκολίας κ.λπ.

του Δημήτρη Γιαννίτσαρου
dimgian@hotmail.com

Η ιδέα να παρουσιάσω ένα παιχνίδι μέσα από την παρούσα στήλη δεν είναι καινούρια. Πολλοί από εσάς έχετε ζητήσει κάτι σχετικό, συνήθως όμως και εξωπραγματικό (π.χ. ένα adventure). Συζητήσεις έχουν γίνει και με τον γνωστό, αγαπητό αρχισυντάκτη του περιοδικού. Θεωρήστε λοιπόν αυτό το άρθρο πιλοτικό. Αν η ανταπόκριση είναι θετική και υπάρξει ενδιαφέρον, είναι πολύ πιθανό να αφιερωθούν 4-5 συνεχόμενα άρθρα στην κατασκευή ενός μικρού αλλά ολοκληρωμένου παιχνιδιού. Σε αυτό το σημείο να εξηγήσω ότι δεν πρόκειται σε καμία περίπτωση να δείτε κάτι σαν το Quake ή το Baldur's Gate. Είναι πιθανότερο να μοιάζει με το Pac Man ή με τη μεταφορά κάποιου δημοφιλούς επιτραπέζιου. Πάντως, πολλά θα εξαρτηθούν και από τις δικές σας απόψεις πάνω στο θέμα.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Οπως πιθανότατα γνωρίζετε, η πλειονότητα των σημερινών παιχνιδιών είναι υπερπαραγωγές με μεγάλους προϋπολογισμούς, ενώ για την υλοποίησή τους δουλεύουν δεκάδες προγραμματιστές, 2D και 3D γραφίστες, σχεδιαστές, μουσικοί, beta testers, διαφημιστές και πολλές φορές ηθοποιοί και επαγγελματίες μουσικοί. Η ανάπτυξη ενός συνηθισμένου τίτλου διαρκεί ενάμιση χρόνο, ενώ τελευταία κάνουν την εμφάνισή τους παιχνίδια που φτιάχνονται επί 3-4 χρόνια. Ετσι, είναι πλέον σχεδόν αδύνατο να καταφέρει μια μικρή ομάδα ανθρώπων να δημιουργήσει ένα ποιοτικό παιχνίδι που να έχει τα ίδια standards με αυτά των άλλων εταιριών. Παρ' όλα αυτά, επειδή ένα καλό παιχνίδι κρίνεται κυρίως από την πρωτοτυπία και το gameplay του, εμφανίζονται ανά τακτά χρονικά διαστήματα παιχνίδια που πηγαίνουν καλά στην αγορά και έχουν κατασκευαστεί από 4-5 άτομα (π.χ. το Rage of Mages ή το Myth).

Συνήθως, για τα παιχνίδια χρησιμοποιούνται κάποιες έτοιμες βιβλιοθήκες, οι οποίες βοηθούν τους προγραμματιστές να δείξουν γραφικά, να παίξουν ήχους και να χρησιμοποιήσουν τα πρωτόκολλα δικτύου. Φυσικά, οι περισσότερες βιβλιοθήκες για Windows γράφονται ως ένα επίπεδο πάνω από την DirectX, η οποία προσφέρει τις απαραίτητες -χαμηλού επιπέδου- διαδικασίες για τη χρησιμοποίηση των καρτών γραφικών, ήχου κ.λπ.

Εμείς θα δημιουργήσουμε ένα απλό παιχνίδι, το οποίο θα εξυπηρετήσει στο να μας μάθει τη γενική δομή ενός παιχνιδιού. Δεν θα χρησιμοποιήσουμε DirectX (παρ' όλο που η DX7 υποστηρίζει τη VB). Σκοπός του παιχνιδιού είναι να πυροβολούμε τους στόχους που εμφανίζονται στην οθόνη. Τα επίπεδα δυσκολίας ορίζονται από το μέγεθος του στόχου, ενώ όσο περισσότερους στόχους πετυχαίνει ο χρήστης τόσο πιο γρήγορα εμφανίζονται και εξαφανίζονται αυτοί. Επιδίωξη του παιχνιδιού είναι η επίτευξη ενός υψηλού score.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Η λογική του παιχνιδιού είναι η εξής: Στόχοι θα εμφανίζονται πάνω σε μια φόρμα ανά τυχαία χρονικά διαστήματα. Θα μένουν εκεί για κάποια ώρα και έπειτα θα εξαφανίζονται. Αν ο χρήστης προλάβει να πυροβολήσει το στόχο, θα ανεβαίνει ο μετρητής hits, το score και ενδεχομένως το επίπεδο. Σε κάθε αλλαγή επιπέδου θα μειώνεται ο χρόνος που μεσολαβεί προτού εμφανιστεί ακόμα ένας στόχος, αλλά και η ώρα που κάθε στόχος μένει στην οθόνη.

Το παιχνίδι αποτελείται από δύο κύριες ρουτίνες: την InitGame, η οποία αρχικοποιεί όλες τις μεταβλητές, φορτώνει τις εικόνες και τους ήχους κ.λπ., και την Startgame, η οποία περιλαμβάνει το βασικό βρόγχο του παιχνιδιού. Ο βασικός βρόγχος είναι πολύ απλός και σε ψευδοκώδικα κάνει τα εξής:

Do

- Δείξε τις πληροφορίες που αφορούν στον παίκτη (hits, shots, score, level)

- Δημιούργησε έναν νέο στόχο, αν χρειάζεται
- Ελεγξε για στόχους που πρέπει να "κρυφτούν" (οπότε ο παίκτης χάνει score)

Loop

Σε αυτά προστίθεται και ένα event, αυτό κατά το οποίο ο χρήστης κάνει κλικ με το mouse. Αν το click έγινε πάνω σε κάποιον στόχο, τότε το score του αυξάνει και ο στόχος "εξαφανίζεται".

Για λόγους απλότητας, θα τοποθετήσουμε τους στόχους σε συγκεκριμένα σημεία της φόρμας (χρησιμοποιώντας Image Controls) και θα αλλάζουμε το Property Visible σε true ή false, για να τους εμφανίζουμε/εξαφανίζουμε.

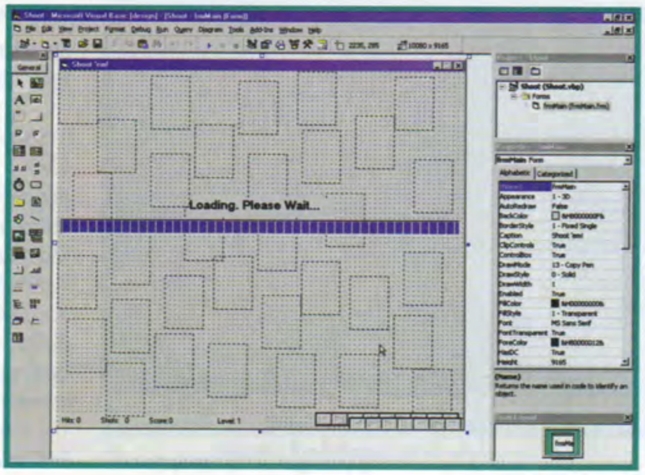
Καταρχήν, πρέπει να φτιάξουμε έναν νέο τύπο μεταβλητής, ο οποίος θα κρατάει τα στοιχεία για κάθε στόχο (Unit). Για το σκοπό αυτόν η VB μας δίνει το Type με το οποίο ορίζουμε δικούς μας τύπους δεδομένων. Ετσι, δίνουμε:

```
Private Type Unit
Started As Single
Duration As Long
Points As Long
End Type
```

και αυτόματα έχουμε έναν νέο τύπο δεδομένων. Τώρα μπορούμε να ορίσουμε μια μεταβλητή να είναι τύπου Unit (όπως θα μπορούσαμε να πούμε ότι είναι τύπου Integer). Με "Dim un As Unit", για παράδειγμα, ορίζουμε τη μεταβλητή un, η οποία κρύβει μέσα της τρεις μεταβλητές, τις: un.Started, un.Duration και un.Points (παρατηρήστε ότι με την τελεία αναφερόμαστε στις μεταβλητές του νέου τύπου). Αυτός ο τύπος θα χρησιμοποιηθεί για να περιγράφει τα units μας. Για κάθε ενεργό unit (φαίνεται στην οθόνη) πρέπει να ξέρουμε πότε εμφανίστηκε (Started), πόση θα είναι η διάρκειά του (Duration) καθώς και πόσους πόντους παίρνουμε αν τον πυροβολήσουμε (Points).

Σημαντικό σε κάθε παιχνίδι είναι να προσέχουμε ώστε τα πράγματα να είναι όσο πιο γενικά γίνεται. Για παράδειγμα, θα ήταν λάθος να πούμε ότι κάθε unit θα παίρνει 10 βαθμούς και να σβήσουμε το Points. Τούτο διότι, αν μετά θέλουμε στο παιχνίδι μας να βάλουμε ένα δεύτερο είδος στόχου που θα παίρνει περισσότερους ή λιγότερους βαθμούς, θα πρέπει να γράψουμε ειδικό κώδικα για αυτό. Τώρα αρκεί κατά τη δημιουργία του να δηλώσουμε τη μεταβλητή Points. Πρέπει πολλά πράγματα να είναι δηλωμένα ως μεταβλητές, ώστε να μπορούν να αλλάζουν εύκολα (για παράδειγμα, το score που χρειάζεται για να επιτευχθεί η νίκη).

Ξεκινώντας λοιπόν δηλώνουμε τις μεταβλητές μας:



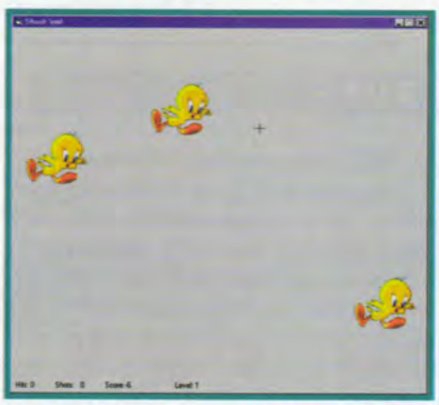
Η φόρμα μας.

```
Private Playing As Boolean
Private Paused As Boolean
Private Hits As Integer
Private Shots As Integer
Private Score As Integer
Private Time As Single
Private MaxDuration As Single
Private Interval As Single
Private WinningScore As Long
Private ImageFile As String
Private Units() As Unit
```

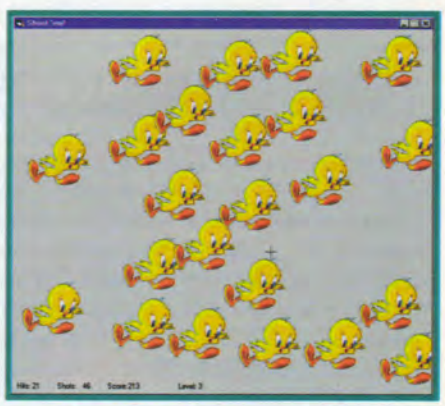
Η Playing χρησιμοποιείται από το βασικό loop. Αν αυτή γίνει false (είτε γιατί νικήσαμε είτε γιατί ο χρήστης έκλεισε το πρόγραμμα), το παιχνίδι τελειώνει. Αντίστοιχα η Paused σταματά τη δράση αν γίνει false. Η Paused πρέπει να χρησιμοποιείται έτσι ώστε, αν για οποιονδήποτε λόγο και σε οποιοδήποτε σημείο γίνει false, η δράση να σταματά και αντίστοιχα όταν γίνεται true, να συνεχίζεται. Για παράδειγμα, στο πρόγραμμα γίνεται false αν ο χρήστης κάνει minimize το παράθυρο και true όταν το ξανανοίξει. Ομως είναι πολύ εύκολο να βάλουμε ένα κουμπί που θα κάνει pause/unpause το παιχνίδι. Θα είχε μόνο τον κώδικα Paused=Not Paused. Η hits δείχνει τον αριθμό τον πετυχημένων βολών, η Shots τις σφαίρες που έχει χρησιμοποιήσει ο παίκτης και η Score το σκορ. Η Time χρησιμοποιείται για να παίρνει χρονικές τιμές, η MaxDuration ορίζει το μέγιστο αριθμό δευτερολέπτων που μπορεί ένα unit να μείνει στην οθόνη και η Interval το χρόνο που μεσολαβεί πριν η γεννήτρια στόχων να δημιουργήσει ένα νέο στόχο. Τέλος, η WinningScore ορίζει το σκορ που απαιτείται για νίκη, η ImageFile ποιο αρχείο θα παίξει το ρόλο του στόχου, ενώ ο πίνακας Units() περιλαμβάνει τις πληροφορίες για τα units. Εδώ δεν έχουμε δηλώσει πόσα στοιχεία θα έχει αυτός ο πίνακας. Αυτό γίνεται κατά το InitGame, όπου πλέον ξέρουμε πόσα Image Controls έχουμε τοποθετήσει στη φόρμα.

Ο ΚΥΡΙΩΣ ΚΩΔΙΚΑΣ

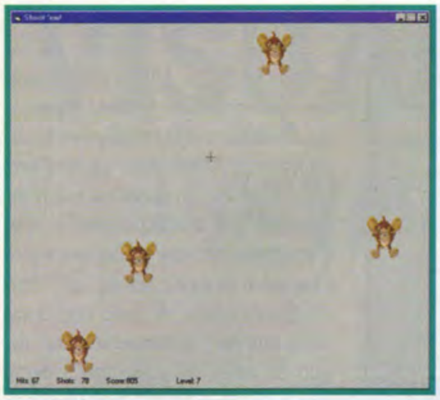
Ο σχεδιασμός της φόρμας είναι απλός: Από το Project/Components προσθέτουμε το Microsoft Multimedia Control (για ήχο) και τα Windows Common Controls (για την ProgressBar). Τοποθετούμε στη φόρμα 8 Labels που θα δείχνουν τις πληροφορίες του χρήστη. Ονομάζουμε τις τέσσερις με κατάλληλα ονόματα : lblHits, lblShots, lblScore, lblLevel, ενώ στις υπόλοιπες γράφουμε τις αντίστοιχες πληροφορίες. Σε ένα επιπλέον Control γράφουμε "Please wait while loading". Τοποθετούμε την ProgressBar στη μέση της φόρμας (prgLoading) και επίσης δύο MMControls με ονομασίες mciPlayer1, mciPlayer2 και το Property Visible=False. Τέλος, στην frmMain αλλάζουμε τα properties BorderStyle σε FixedSingle, StartupPosition σε CenterScreen και MousePointer σε Cross. Πλέον είμαστε έτοιμοι να τοποθετήσουμε τα Image Controls που θα περιλαμβάνουν τους στόχους. Τοποθετούμε ένα Image Control, το ονομάζουμε Pic1 και κατόπιν ακόμα ένα με το ίδιο όνομα (απαντώντας ναι στην ερώτηση της VB



Στην αρχή ήταν λίγα και τα σκότωνα εύκολα...



...η εκδίκηση όμως δεν άργησε να έρθει :-)



Το μεσαίο επίπεδο δυσκολίας με τους ταράνδους.



Το δύσκολο επίπεδο είναι πράγματι δύσκολο. Οι στόχοι είναι υπερβολικά μικροί.

αν θέλουμε να δημιουργήσουμε ένα Control Array). Αν θέλετε, μπορείτε να κάνετε Copy & Paste τα controls. Δεν έχει σημασία πόσα controls θα βάλετε, καθώς το πρόγραμμα θα διαβάζει κατά την έναρξη τον αριθμό τους. Δεν χρειάζονται πάντως υπερβολικά πολλά για να δοθεί η αίσθηση του "τυχαίου".

Πλέον μπορούμε να γράψουμε το form_load:

```
Private Sub Form_Load()
Me.Show
InitGame
End Sub
```

Απλά εμφανίζουμε τη φόρμα μας και ακολούθως καλούμε την InitGame η οποία είναι:

```
Public Sub InitGame()
Dim i As Integer

frmMain.Refresh
Randomize
MaxDuration = 3
Interval = 1
Hits = 0
Shots = 0
WinningScore = 800
ImageFile = "easy.gif"
prgLoading.Min = 0
prgLoading.Max =
  frmMain.Controls("pic1").Count - 1
For i = 0 To frmMain.Controls("pic1").
  Count - 1
pic1(i).Picture = LoadPicture(App.Path & "\"
  & ImageFile)
prgLoading.Value = i
Next
mciPlayer1.FileName = App.Path &
  "\gotu.wav"
mciPlayer1.Command = "Open"
mciPlayer2.FileName = App.Path &
  "\miss.wav"
mciPlayer2.Command = "Open"

ReDim Units(frmMain.Controls("pic1").
  Count - 1)
For i = 0 To frmMain.Controls("pic1").
  Count - 1
pic1(i).Visible = False
Units(i).Started = 0
Units(i).Duration = 0
Units(i).Points = 10
Next
prgLoading.Visible = False
lblLoading.Visible = False
Playing = True
Paused = False
Time = Timer
StartGame
End Sub
```

Εδώ, αφού αρχικοποιήσουμε αρκετές μεταβλητές μεταξύ των οποίων και οι Min, Max τιμές τις ProgressBar [παρατηρήστε ότι παίρνουμε τον αριθμό των ImageControls με frmMain.Controls("pic1").Count - 1], φορτώνουμε τις εικόνες στα ImageControl. Ο λόγος για τον οποίο αυτό γίνεται εδώ είναι για να μπορούμε μέσω της μεταβλητής ImageFile να ορίζουμε την εκάστοτε εικόνα. Κατόπιν φορτώνουμε στα δύο MMControl τους δύο ήχους: της ευστοχίας και της αστοχίας. Η εντολή ReDim επανορίζει τα array Units αυτή τη φορά χρησιμοποιώντας τον αριθμό των ImageControls. Επειτα μηδενίζει όλες τις μεταβλητές των Units, εξαφανίζει την ProgressBar και το lblLoading και καλεί τη StartGame. Η προτελευταία εντολή Time=Timer θέλει μια μικρή εξήγηση. Η function Timer επιστρέφει τον αριθμό των δευτερολέπτων που έχουν περάσει από τα μεσάνυχτα. Ετσι, μπορούμε να έχουμε έναν αξιόπιστο timer. Αν, για παράδειγμα, δώσουμε Time=Timer, μετά x δευτερόλεπτα η διαφορά Timer-Time είναι x.

Η StartGame έχει ως εξής:

```
Private Sub StartGame()
Do While Playing
Do While Paused
DoEvents
Loop
lblHits.Caption = Hits
lblShots.Caption = Shots
lblScore.Caption = Score
CreateUnit
CheckUnits
If Score >= WinningScore Then
MsgBox "You Just Won!"
Playing = False
End If
DoEvents
Loop
End Sub
```

Μέσα στο βασικό βρόγχο (γίνεται όσο η Playing είναι true) υπάρχει ένας δεύτερος που εκτελείται όσο η paused είναι true. Με αυτό τον τρόπο έχουμε την παύση της δράσης. Το DoEvents επιτρέπει στα Windows να ελέγχουν για κάποιο event (π.χ. το πάτημα ενός πλήκτρου, το κλείσιμο της φόρμας κ.λπ.). Κατόπιν τυπώνουμε τις πληροφορίες του χρήστη, καλούμε την CreateUnits και την Checkunits και, τέλος, ελέγχουμε το Score. Αν αυτό είναι μεγαλύτερο του WinningScore, το παιχνίδι τελειώνει (κάνοντας την Playing=False). Προτού κλείσει το loop, υπάρχει ένα ακόμα DoEvents.

NEWSGROUPS

Τα newsgroups είναι ομάδες συζητήσεων γύρω από κάποιο θέμα. Μπορείτε να γίνετε μέλη τέτοιων ομάδων και να συζητάτε με άλλους χρήστες. Για προγραμματισμό σε VB και γενικότερα για προϊόντα της Microsoft υπάρχουν πολλά newsgroups στο msnews.microsoft.com. Για να δηλώσετε αυτόν τον server βρείτε την αντίστοιχη επιλογή στον mail client που χρησιμοποιείτε ή κατεβάστε κάποιον ειδικό news reader (π.χ. από το tucows.ntua.gr). Κατόπιν γραφτείτε σε όποιο newsgroup σας ενδιαφέρει. Φροντίστε μόνο στις ερωτήσεις σας να είστε όσο πιο επεξηγηματικοί γίνεται, να μη στέλνετε ποτέ την ίδια ερώτηση σε πάνω από ένα newsgroup και να έχετε πάντα τη σωστή ημερομηνία στον υπολογιστή σας. Είναι σχεδόν σίγουρο ότι κάποιος θα σας απαντήσει εντός της ημέρας!

Ας δούμε τώρα την CreateUnit:

```
Private Sub CreateUnit()
Dim i As Integer

If Timer - Time > Interval Then
Do
i = Rnd() * (frmMain.Controls("pic1").Count - 1)
If Units(i).Started = 0 Then
Units(i).Started = Timer
Units(i).Duration = Rnd() * MaxDuration + 1
pic1(i).Visible = True
Exit Do
End If
DoEvents
Loop
Time = Timer
End If
End Sub
```

Αν έχουν περάσει περισσότερα από Interval δευτερόλεπτα από την τελευταία φορά που εμφανίσαμε unit, ξεκινάει ένας βρόγχος Do. Αυτός κάνει το εξής: Επιλέγει ένα τυχαίο Unit. Αν αυτό δεν είναι ενεργό (άρα το Started είναι 0), τότε το κάνει ενεργό, δηλαδή λέει ότι έγινε Started κατά το Timer δευτερόλεπτο (η διάρκειά του θα είναι από 1 ως MaxDuration δευτερόλεπτα) και επίσης κάνει το αντίστοιχο ImageControl ορατό. Κατόπιν βγαίνουμε από το Do (με ένα Exit Do) και πριν να τελειώσει η ρουτίνα δεν ξεχνάμε να θέσουμε Time=Timer (για να ξέρουμε πότε εμφανίσαμε τελευταία φορά ένα unit).

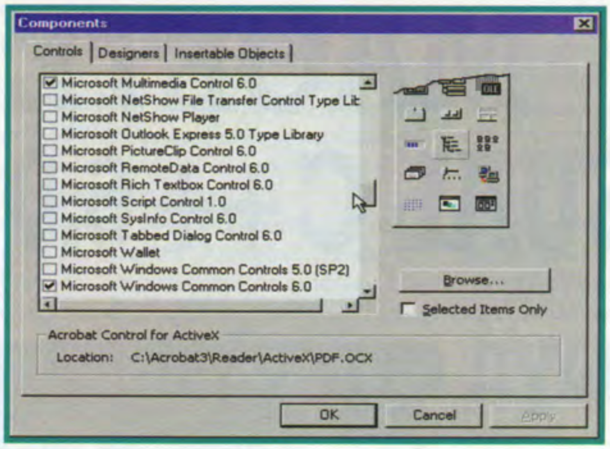
Η CheckUnits είναι πολύ απλή:

```
Private Sub CheckUnits()
Dim i As Integer

For i = 0 To frmMain.Controls("pic1").Count - 1
If Units(i).Started <> 0 Then
If Timer > Units(i).Started + Units(i).Duration
  Then
Units(i).Started = 0
Units(i).Duration = 0
pic1(i).Visible = False
Score = Score - Round(Units(i).Points / 3)
End If
End If
Next
End Sub
```

Εδώ γίνεται το εξής: Για κάθε ImageControl που είναι ενεργό (Started<>0) εξετάζετε μήπως έχουν περάσει Duration δευτερόλεπτα από τότε που εμφανίστηκε. Αν ναι, τότε σημαίνει ότι ο παίκτης απέτυχε να πετύχει το στόχο, τον κάνει μη ορατό φροντίζοντας παράλληλα να μειώσει το score του παίκτη (και μάλιστα κατά το 1/3 των πόντων που παίρνει κανονικά το unit).

Η τελευταία και σημαντικότερη ίσως ρουτίνα είναι αυτή κατά την οποία ο χρήστης πυροβολεί. Ο χρήστης μπορεί είτε να χτυπήσει έναν εμφανή στόχο (άρα θα κληθεί αυτόματα η Pic1_Click) ή τη φόρμα (οπότε θα κληθεί η form_click). Στην πρώτη περίπτωση έχουμε επιτυχία στόχου, ενώ στη δεύτερη όχι. Για τη φόρμα τα πράγματα είναι απλά:



Τα components που χρειαζόμαστε.

```
Private Sub Form_Click()
Shots = Shots + 1
mciPlayer2.Command = "Sound"
End Sub
```

Απλά αυξάνεται κατά έναν ο αριθμός βολών και παίζεται ο αντίστοιχος ήχος. Εχετε υπόψη σας ότι αν ένα control είναι invisible, τότε ένα κλικ επάνω του είναι σαν να έγινε στη φόρμα και όχι στο ίδιο control. Για το click σε ένα image control (σημαίνει και επιτυχία στόχου) έχουμε τα εξής:

```
Private Sub pic1_Click(Index As Integer)
Shots = Shots + 1
Hits = Hits + 1
If Hits Mod 10 = 0 Then
If MaxDuration > 0.5 Then
MaxDuration = MaxDuration - 0.2
End If
If Interval > 0.2 Then
Interval = Interval - 0.1
End If
lblLevel.Caption = (Hits / 10) + 1
End If
Score = Score + Units(Index).Points +
  Round(((1 - Interval) * Units(Index).Points))
pic1(Index).Visible = False
Units(Index).Duration = 0
Units(Index).Started = 0
mciPlayer1.Command = "Sound"
End Sub
```

Καταρχήν, αυξάνεται ο αριθμός βολών και επιτυχημένων βολών. Επίσης κάθε 10 πετυχημένες βολές ανεβαίνει το level, οπότε μειώνεται το MaxDuration (άρα οι στόχοι εμφανίζονται για μικρότερα χρονικά διαστήματα) και επίσης μειώνεται το Interval (άρα εμφανίζονται και συχνότερα). Τέλος, αυξάνει και το Score, απενεργοποιείται και εξαφανίζεται ο στόχος, ενώ παίζει και το κατάλληλο ηχητικό εφέ (ναι, το ξέρω ότι αυτό το "πλιτς" που ακούγεται δεν θυμίζει σοβαρό όπλο - είστε ελεύθεροι να χρησιμοποιήσετε όποιο wave θέλετε).

Τέλος, υπάρχουν και δύο συμπληρωματικές ρουτίνες.

```
Private Sub Form_Resize()
If frmMain.WindowState = vbMinimized Then
Paused = True
Else
Paused = False
Time = Timer
End If
End Sub

Private Sub Form_Unload(Cancel As Integer)
Playing = False
If Not mciPlayer1.Mode = mciModeNotOpen
  Then
mciPlayer1.Command = "Close"
End If
If Not mciPlayer2.Mode = mciModeNotOpen
  Then
mciPlayer2.Command = "Close"
End If
End Sub
```

Το μόνο που έχουμε να πούμε είναι για τη Resize, όπου βλέπετε πόσο εύκολα γίνεται Paused το παιχνίδι (η Resize καλείται όταν κάνετε minize μια φόρμα και σε συνδυασμό με το WindowState βρίσκουμε αν έγινε minimize ή πραγματικό resize).

Οπως βλέπετε, ακόμα και ένα απλούστατο παιχνίδι έχει τις δυσκολίες του. Φανταστείτε τι γίνεται στα κανονικά παιχνίδια. Πάντως, μπορείτε να κάνετε δεκάδες αλλαγές και προσθήκες στο παιχνίδι, π.χ. να βάλετε πολλά είδη στόχων, κινούμενους στόχους, high score κ.λπ.

Ενα πράγμα που θα ήθελα να ξεκαθαρίσω για να μην ακούω αδικαιολόγητα παράπονα είναι ότι απαντάω σε όλα τα e-mails που λαμβάνω (ακόμα και αν δεν γνωρίζω τη λύση σε μια ερώτηση ή απλώς για να ευχαριστήσω για κάποιο σχόλιο). Αν δεν λάβατε απάντηση σε κάποιο mail, δοκιμάστε να το ξαναστείλετε (αφήστε μου όμως περιθώριο τουλάχιστον μίας εβδομάδας). Μέχρι τον άλλο μήνα καλό gaming και καλά high scores!

ΜΑΘΕΤΕ ΤΗ VISUAL C++ 6.0

Εισαγωγή στη γλώσσα

Η τελευταία έκδοση της C++ αποτελεί ίσως το απόλυτο προγραμματιστικό εργαλείο. Η έκδοση 6.0, που συμπεριλαμβάνεται στο πακέτο Visual Studio 6.0 της Microsoft, δίνει στον προγραμματιστή τη δυνατότητα πρόσβασης στα πιο απόκρυφα σημεία των Windows και όχι μόνο... Στο τεύχος αυτό θα επιχειρήσουμε μια συνοπτική περιγραφή των δυνατοτήτων και του περιβάλλοντος της πανίσχυρης αυτής γλώσσας.

Του Βαγγέλη Αλευρίτη

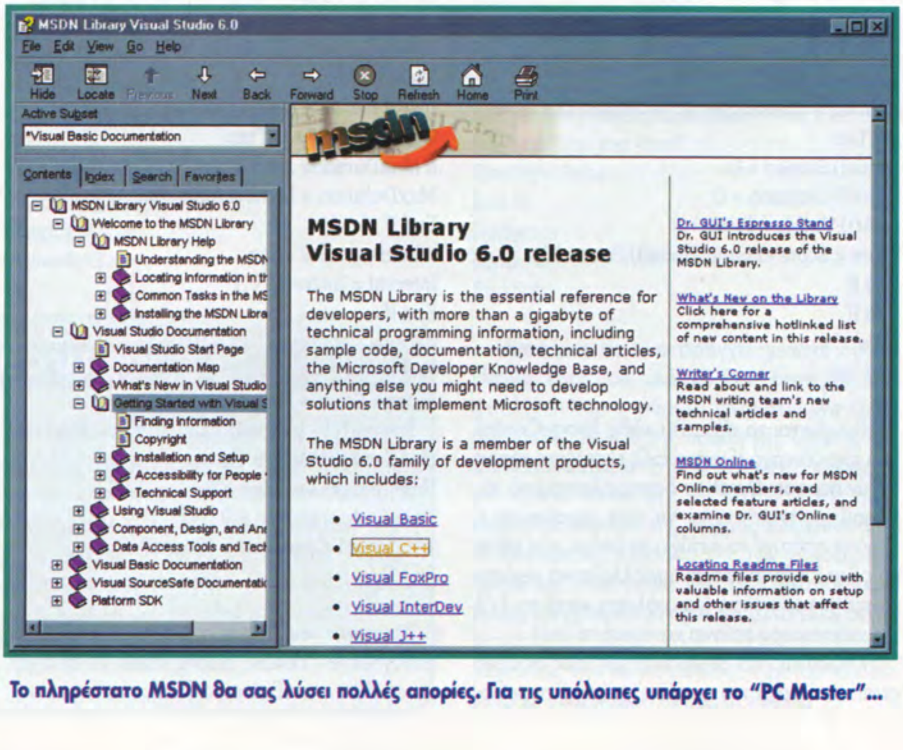
Οπως ήταν αναμενόμενο, μια τέτοια γλώσσα έχει υψηλό βαθμό πολυπλοκότητας. Απαραίτητη είναι η εξοικείωση του προγραμματιστή με τη C, ώστε να μπορεί να αφοσιωθεί στις αμέτρητες νέες παραμέτρους. Η ανανεωμένη visual έκδοσή της αποτελεί το "κάστρο" του object oriented προγραμματισμού (ή του αντικειμενοστρεφούς προγραμματισμού για τους οπαδούς του κ. Μπαμπινιώτη!). Οι αυτοδιαχειριζόμενες δομές τύπου class κυριαρχούν στη φιλοσοφία της και δεν είναι λίγοι αυτοί που θα θεωρήσουν αρκετά επίπονη την εκμάθησή τους. Ειδικά οι "κακομαθημένοι" από τις ευκολίες της Visual Basic είναι σίγουρο ότι, αρχικά, θα δυσανασχετήσουν μέχρι να συνειδητοποιήσουν τις απεριόριστες δυνατότητες της VC++ 6.0. Αλλωστε δεν είναι και λίγα τα κοινά σημεία των δύο γλωσσών, μια και η έκτη έκδοση της C επιχειρεί μια φιλικότερη προσέγγιση του προγραμματιστή.

ΟΛΑ ΟΣΑ ΘΑ ΘΕΛΑΤΕ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ ΓΙΑ ΤΗ VISUAL C++ ΚΑΙ ΦΟΒΟΣΑΣΤΕ ΝΑ ΡΩΤΗΣΕΤΕ!

Η κυριότερη καινοτομία στον τομέα της διευκόλυνσης του προγραμματιστή είναι το Microsoft Developer Network (MSDN), το οποίο καταλαμβάνει από μόνο του ένα ολόκληρο CD και δεν είναι τίποτα άλλο παρά τα help αρχεία του Visual Studio παρουσιασμένα με έναν πιο σύγχρονο τρόπο. Εκεί θα βρείτε πληθώρα παραδειγμάτων και προγραμματιστικών συμβουλών, καθώς και αναλυτική παρουσίαση κάθε πτυχής της γλώσσας. Το MSDN σε συνδυασμό με την τεχνολογία intellisense και τον αξιόλογο class viewer λύνει τα χέρια του προγραμματιστή. Η τεχνολογία intellisense προσφέρει τη δυνατότητα, όταν πληκτρολογούμε το όνομα ενός αντικειμένου, να εμφανίζονται με τη μορφή pop up menu όλες οι μέθοδοι και οι ιδιότητές του, κάτι που μας απαλλάσσει από ώρες ψαξίματος των εσωτερικών δομών του. Οσο για τον class viewer, είναι ο πολύτιμος σύμβουλός μας για τη δομή όλων των χρησιμοποιηθέντων αντικειμένων και μάλιστα ανανεώνεται δυναμικά, εντοπίζοντας την οποιαδήποτε αλλαγή πάνω σε αυτά.

ΚΥΝΗΓΩΝΤΑΣ "ΖΩΥΦΙΑ"!

Παράλληλα, ο Debugger αξίζει ιδιαίτερης αναφοράς λόγω των πολυάριθμων υπηρεσιών που παρέχει. Επιτρέπει τη χρήση breakpoints και μια σειρά ενημερωτικών παραθύρων που



Το πληρέστατο MSDN θα σας λύσει πολλές απορίες. Για τις υπόλοιπες υπάρχει το "PC Master"...

έρχονται να μας δώσουν πλήρη εποπτεία του προγράμματος και της μνήμης του υπολογιστή. Ας τα δούμε ένα ένα:

Quick Watch Dialog Box, Watch Window, Variable Window - Παρακολούθηση των τιμών που αποδίδονται στις μεταβλητές που έχουμε ορίσει.

Call Stack Window - Κλήση ρουτινών κατά την εκτέλεση της εφαρμογής μας.

Memory Window - Παρακολούθηση μιας συγκεκριμένης διεύθυνσης μνήμης.

Registers Window - Ελεγχος των περιεχομένων των καταχωρητών.

Disassembly Window - Για τους εραστές της assembly, αυτόματη μετάφραση σε συμβολικό κώδικα.

ΚΩΔΙΚΑΣ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Ενα από τα πιο αξιοσημείωτα εργαλεία είναι ο application wizard. Με εύκολες και συνοπτικές διαδικασίες ο wizard "μαγεύει" με τα αποτελέσματα που παράγει. Μετατρέπει όλη τη βαρετή και σκληρή δουλειά για τη δημιουργία του περιβάλλοντος μιας εφαρμογής σε παιχνίδι, επιτρέποντας στον προγραμματιστή να επικεντρωθεί στο δημιουργικό σκέλος της ανάπτυξης ενός προγράμματος. Ας δούμε, όμως, αναλυτικά τη χρήση του wizard βήμα βήμα.

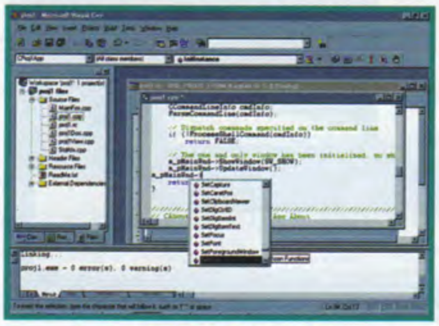
Ξεκινάμε διαλέγοντας από το κεντρικό μενού την επιλογή File κι έπειτα την επιλογή New ή απλά πατάμε Ctrl-N. Αμέσως έρχεται στο προσκήνιο το παράθυρο επιλογής της πλατφόρμας που θα ακολουθήσουμε. Υπάρχουν 17 εναλλακτικές λύσεις, οι οποίες καλύπτουν όλες τις ανάγκες ανάπτυξης εφαρμογών. Αυτές είναι οι εξής:

- ALT COM AppWizard
- Cluster Resource Type Wizard
- Custom AppWizard
- Database Project
- Devstudio Add-in Wizard
- Extended stored proc Wizard
- ISAPI extension Wizard
- Makefile
- MFC ActiveX Control Wizard
- MFC AppWizard (dll)
- MFC AppWizard (EXE)
- New Database Wizard
- Utility Project
- Win32 Application
- Win32 Console Application
- Win32 Dynamic-Link Library
- Win32 Static Library

Από τις προαναφερθείσες κατηγορίες θα ασχοληθούμε με τις Win32 Console Application και MFC AppWizard (EXE), ώστε να αποκτήσουμε μια άνεση στο χώρο της VC++ δίχως να χαθούμε στις αναρίθμητες λεπτομέρειες και προεκτάσεις της.

ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ - WIN32 CONSOLE APPLICATION

Ξεκινάμε, λοιπόν, με την κατηγορία Win32 Console Application, μια πλατφόρμα που υποστηρίζει Windows εφαρμογές σε παράθυρα τύπου MS-DOS. Στο πλαίσιο αυτής της επιλογής οι δυνατότητές μας περιορίζονται στη χρήση της παραδοσιακής C++, συνδυασμένης ίσως με κάποιες ρουτίνες API. Ο μοναδικός λόγος, βέβαια, που καταφεύγουμε σε αυτό το είδος εφαρμογών είναι η εξοικείωση με τη C++. Συνεπώς, όσοι ήδη έχουν ασχοληθεί με παλαιότερες εκδόσεις της γλώσσας μπορούν να παρακάμψουν αυτό το στάδιο και να προσεγγίσουν τον MFC προγραμματισμό, με τον οποίο θα ασχοληθούμε αργότερα. Οι υπόλοιποι καλό θα ήταν να πειραματιστούν αρκετά προτού "ξανοιχθούν" στα βαθιά του visual προγραμματισμού.



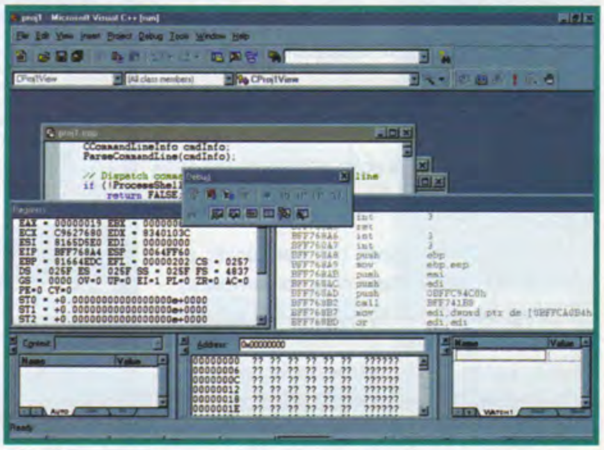
Η τεχνολογία intellisense θα σας λύσει τα χέρια και θα σας απαλλάξει από πολύωρο ψάξιμο.

Είχαμε μείνει στο παράθυρο επιλογής της πλατφόρμας που θα ακολουθήσουμε. Προτιμάμε την Win32 Console Application και, αφού δώσουμε το επιθυμητό όνομα του νέου project μας και το directory όπου θα εναποθέσει τα αρχεία του, πατάμε OK. Ας ονομάσουμε την πρώτη μας απόπειρα "PC Master". Στην επόμενη ερώτηση απαντάμε: A "Hello World!" application. Ακολουθεί ένα παράθυρο που μας ενημερώνει για τις ενέργειες που θα εκτελέσει ο wizard και για τα αρχεία που θα δημιουργήσει για εμάς. Ξανακάνουμε click στο OK και είμαστε πλέον έτοιμοι να προγραμματίσουμε...

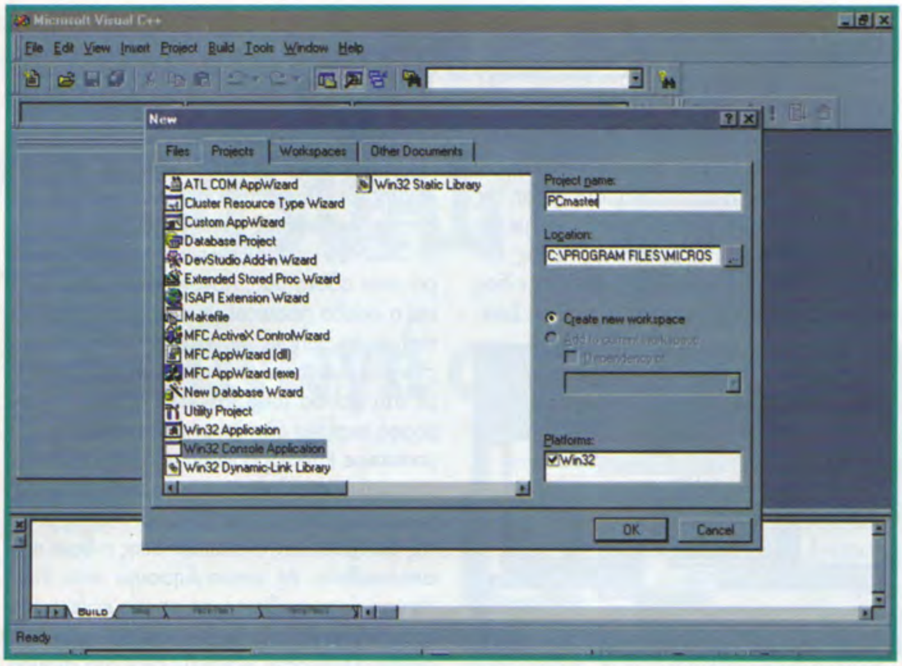
Ας τρέξουμε μία φορά το πρόγραμμα για να δούμε τι έχει ετοιμάσει για εμάς η προαναφερόμενη αυτοματοποιημένη διαδικασία. Κάνουμε click στο Build κι έπειτα στο Execute ή πατάμε Ctrl-F5. Απαντάμε θετικά στην ερώτηση για δημιουργία του εκτελέσιμου αρχείου και το πρόγραμμά μας είναι επί σκηνής.

Βλέπουμε, λοιπόν, το παράθυρο τύπου MS-DOS και μέσα σε αυτό εκτυπωμένη τη φράση "Hello World!" καθώς και το string τερματισμού του προγράμματος, το "press any key to continue". Οχι ό,τι το πιο εντυπωσιακό, αλλά είναι μια ευνόητη αρχή! Ας πάμε τώρα πίσω στο περιβάλλον της C++. Κατά τη διάρκεια της προγραμματιστικής διαδικασίας πολύτιμοι σύμβουλοι είναι οι ClassView και FileView που θα βρείτε αριστερά στην οθόνη σας. Αργότερα θα προστεθεί και η σελίδα resources με πληροφορίες για τα menus, τα buttons, τις εικόνες και ό,τι άλλο στοιχείο εισάγουμε στην εφαρμογή μας. Αν πάμε στη σελίδα του ClassView θα βρούμε σε μορφή explorer όλα τα αντικείμενα που χρησιμοποιούμε (στο παράδειγμά μας μόνο η κεντρική ρουτίνα main). Αναφέρονται μαζί με τις παραμέτρους τους και απεικονίζεται πλήρως μέσω της δενδροειδούς αναπαράστασης η δομή που ακολουθούν. Ας μεταπηδήσουμε στον File-Viewer, όπου εκτίθενται τα αρχεία κώδικα του προγράμματός μας και των βιβλιοθηκών που εκμεταλλευόμαστε. Κάνουμε click στο σταυρό του Pcmaster files (στη θέση του PCMaster είναι το όνομα του εκάστοτε Project) κι έπειτα στα source files. Εκεί θα βρούμε το αρχείο Pcmaster.cpp, το κεντρικό αρχείο της εφαρμογής μας. Κάνοντας διπλό click επάνω στο όνομά του εμφανίζεται μπροστά στα ήδη ταλαιπωρημένα μάτια μας το περιεχόμενό του. Παρατηρούμε πως η μοναδική εντολή είναι η printf ("Hello World!/n"). Αυτή είναι υπεύθυνη για την εκτύπωση του σχετικού string, ενώ η παράμετρος /n σηματοδοτεί την αλλαγή γραμμής.

Από εδώ και πέρα, μπορούμε να αρχίσουμε να πειραματιζόμαστε με τις γνώσεις μας σχετικά με την "παραδοσιακή" C. Πρέπει να ξαναθυμηθούμε τους βασικούς βρόγχους, τις λογικές πράξεις και όλα τα άλλα στοιχεία που χρησιμοποιούσαμε προ Visual! Ισως βαρετό αυτό το στάδιο, πλην όμως απαραίτητο για την τριβή μας με τη γλώσσα.



Ο πανίσχυρος Debugger υπόσχεται να εντοπίσει τις απροσεξίες σας!



Wizards της Visual C++ 6 - η μαγεία του έτοιμου κώδικα σε όλο το μεγαλείο της!

ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΤΑ VISUAL ΣΤΟΙΧΕΙΑ;

Φυσικά, δεν καταφύγαμε στη Visual C++ για να εφαρμόσουμε απαρχαιωμένες τεχνικές της DOS εποχής. Αν έχουμε εξοικειωθεί λοιπόν με τις βασικές εντολές της C++, μπορούμε να προχωρήσουμε σε πιο εξελιγμένες μεθόδους προγραμματισμού, όπως η χρήση της MFC (Microsoft Foundation Class Library) και των ρουτινών API (Windows Application Programming Interface). Ξεκινάμε επομένως ένα νέο project (ας το ονομάσουμε Proj1), μόνο που αυτή τη φορά οι Visual προσδοκίες μας θα μας προσανατολίσουν στην επιλογή της πλατφόρμας MFC AppWizard (EXE). Αφού δώσουμε το όνομα και το είδος του project μας, ο wizard θα ξεκινήσει μια σειρά ερωτήσεων για τις λεπτομέρειες της εφαρμογής μας, ώστε να παράγει αρκετές σελίδες έτοιμου κώδικα για εμάς. Στο πρώτο dialog box που εμφανίζεται υπάρχουν τα ακόλουθα ερωτήματα:

What type of application would you like to create?

Οι προτάσεις είναι οι εξής:

Single Document (Για εφαρμογές ενός παραθύρου)

Multiple Documents (Για εφαρμογές με πολλαπλά παράθυρα - views εντός του κεντρικού)

Dialog Based (Για εφαρμογές που εκτυλίσσονται με dialog boxes)

Επιλέγουμε τη Single Document προς το παρόν.

Document/View Architecture support?

(Υποστήριξη της δυνατότητας View αρχείων ανάλογου τύπου με την εφαρμογή μας)

Αφήνουμε το αρχικό tick όπως έχει.

What language would you like your resources in?

(Επιλογή γλώσσας του προγράμματός μας.)

Αφήνουμε την αρχική επιλογή όπως έχει.

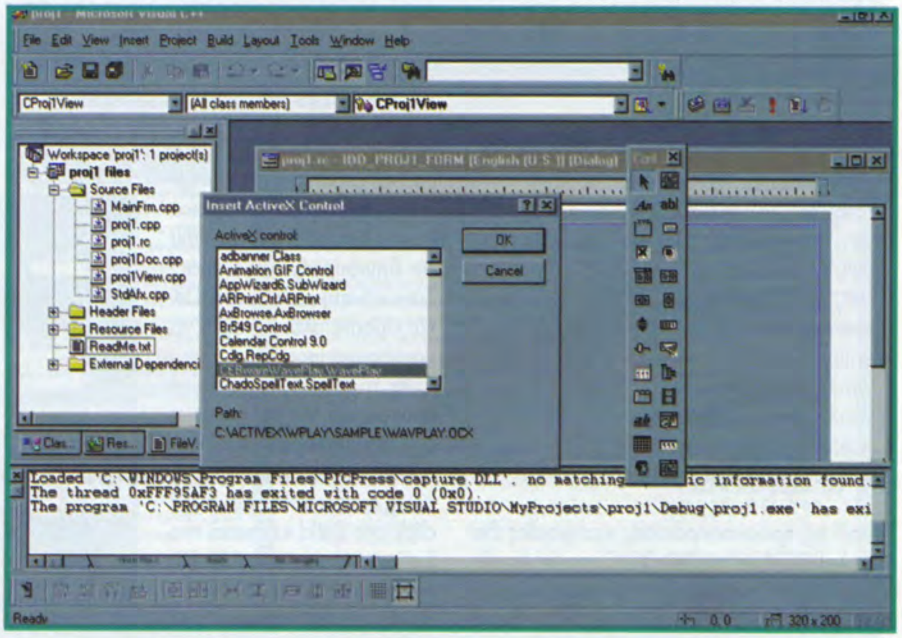
Το επόμενο dialog box αφορά στη συσχέτιση του project μας με κάποια βάση δεδομένων. Δεν θα ασχοληθούμε για την ώρα με databases, οπότε διατηρούμε την επιλογή: None

Στο τρίτο βήμα, ερωτώμαστε αν επιθυμούμε την υποστήριξη ActiveX controls και στοιχείων από άλλα προγράμματα. Οι χρήστες της Visual Basic θα ξέρουν ήδη την ανεκτίμητη προσφορά των ActiveX controls και σίγουρα θα ανακουφιστούν με αυτήν την επιλογή! Προς το παρόν, αφήνουμε τις default επιλογές ως έχουν.

Ακολουθεί ένα πράγματι εντυπωσιακό dialog box, στο οποίο ξεδιπλώνεται όλο το μεγαλείο του πανίσχυρου AppWizard. Καλούμαστε να επιλέξουμε ποια στοιχεία θέλουμε να ενσωματώσουμε στην εφαρμογή μας ώστε να παραχθεί αυτόματα ο κατάλληλος κώδικας. Σε αυτά συμπεριλαμβάνονται η υποστήριξη εκτυπώσεων, τα 3D controls, οι toolbars και status bars, τα help files, η χρήση API κ.ά. Προσαρμόζουμε τις επιλογές ανάλογα με τις απαιτήσεις του προγράμματός μας. Ας κρατήσουμε τις default ρυθμίσεις για το πρώτο μας τεστ της γλώσσας.

Φτάνουμε αισίως στο πέμπτο βήμα του AppWizard, όπου αποφασίζουμε αν θα δημιουργήσουμε κάτι παρεμφερές με τον Windows Explorer, δενδροειδή δομή δηλαδή στα αριστερά συνοδευόμενη από μία λίστα στα δεξιά. Εμείς θα προτιμήσουμε ένα συνηθισμένο MFC περιβάλλον και δεν πειράζουμε την προκαθορισμένη επιλογή. Το ίδιο πράττουμε και με την επόμενη ερώτηση. Δεχόμαστε την εισαγωγή υποβοηθητικών σχολίων στον κώδικα, ώστε να αντιληφθούμε ευκολότερα τα σημεία στα οποία πρέπει να επέμβουμε για να συνεχίσουμε τη δουλειά του Wizard. Η τρίτη επιλογή αφορά στον τρόπο με τον οποίο συνδέεται η βιβλιοθήκη MFC με το πρόγραμμά μας. Προτείνεται η μέθοδος shared DLL.

Τέλος, το τελευταίο στάδιο μάς επιτρέπει να αλλάξουμε τα ονόματα των αρχείων και των κλάσεων που θα δημιουργηθούν. Ιδιαίτερη έμφαση αξίζει να δοθεί στο γεγονός ότι μπορού-



Από Internet εφαρμογές μέχρι device drivers, από επαγγελματικά πακέτα μέχρι το FIFA 2004, ό,τι φανταστείτε γίνεται με τη Visual C++ 6.0!

με να διαλέξουμε την base class του αντικειμένου που αντιπροσωπεύει τον τύπο της απεικόνισης που θα έχει στο παράθυρο η εφαρμογή μας (Cproj1View στην περίπτωση του project μας). Οι επιλογές μας κυμαίνονται ανάμεσα στα ακόλουθα είδη:

View
Tree View
Scroll View
Rich Edit View
HTML View
Form View
List View
Edit View

Εμείς προτιμάμε την CformView και, επιτέλους, κάνουμε click στο πολυπόθητο Finish! Εμφανίζεται μια περίληψη της διαδικασίας και το project μας είναι έτοιμο. Το εκτελούμε μία φορά για να δούμε τι έχει φτιάξει ο κώδικας για εμάς. Ολα είναι στη θέση τους, από την κεντρική φόρμα μέχρι το μενού. Από εδώ και πέρα ξεκινά ο δημιουργικός προγραμματισμός...

Η MFC ΦΙΛΟΣΟΦΙΑ

Η Visual C++ 6.0 στηρίζεται κατά ένα μεγάλο ποσοστό στη Microsoft Foundation Class Library ή συντομότερα MFC. Η βιβλιοθήκη αυτή είναι μία class library, μια συλλογή από classes που αντιπροσωπεύουν τα βασικά στοιχεία των Windows. Ο όρος "class" δεν διαφέρει σε τίποτα από την έννοια του αντικειμένου, όπως αυτό ορίζεται σε όλες τις σύγχρονες γλώσσες προγραμματισμού. Απλώς η λέξη class συνήθως αναφέρεται σε αντικείμενα που εμπεριέχουν τις δικές τους ρουτίνες έτσι ώστε να αυτοδιαχειρίζονται τις ιδιότητές τους. Είναι επομένως αυτοτελείς προγραμματιστικές "οντότητες" με δική τους συμπεριφορά. Ενδεικτικά αναφέρουμε μερικές από τις προσφερόμενες classes του MFC μαζί με τη χρήση τους. Επισημαίνουμε ότι οι classes MFC ξεπερνούν τις 200!

CWnd - Αντιπροσωπεύει τα παράθυρα.

CframeWnd - Παράθυρα με frame.

Cdialog - Τα γνωστά σε όλους μας Dialog Boxes.

Cbutton - Εκπροσωπεί τα Pushbutton Controls.

Cbrush - Για Paintbrushes.

Cstring - Υποστηρίζει τα Strings.

CwinApp - Συνεργασία & αλληλεπίδραση της εφαρμογής μας με τα Windows.

CscrollView - Scrolling των περιεχομένων ενός παραθύρου.

Cdocument & Carchive - Αποθήκευση κάθε είδους data σε αρχεία.

Σχεδόν κάθε παραδοσιακή πτυχή των Windows αντιπροσωπεύεται από μία MFC class. Ο προγραμματιστής καλείται όχι μόνο να βρει τις classes που τον εξυπηρετούν, αλλά και να εντοπίσει τα σημεία στα οποία μπορεί να επέμβει σε αυτές και να τις παραλλάξει σύμφωνα με τις ανάγκες του. Ακούγεται εξαιρετικά δύσκολο, αλλά μην απογοητεύεστε. Μην ξεχνάτε, άλλωστε, την πολύτιμη βοήθεια που θα σας προσφέρουν ο Class Viewer και τα pop-up menus που περιέχουν όλα τα μέλη ενός αντικειμένου (τεχνολογία intellisense). Πολύ χρήσιμο θα σας φανεί επίσης το δεξί click του ποντικιού, μια και παρέχει αρκετές ενημερωτικές λειτουργίες.

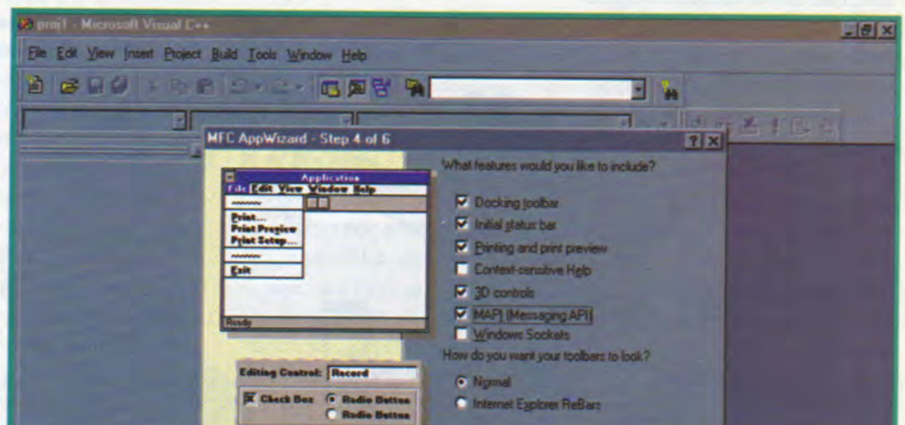
VISUAL C++ 'Η VISUAL BASIC;

Είναι προφανές πως η Visual C++ είναι γλώσσα απαιτητική και πολυσύνθετη. Παρέχει έλεγχο σε οτιδήποτε συμβαίνει στον υπολογιστή μας και απαιτεί βαθιά κατανόηση των Windows. Ξεφεύγει από τις τετριμμένες και απλοϊκές γλώσσες του είδους: "πάρε μια φόρμα και πέτα μέσα ό,τι control θέλεις!". Παρ' όλα αυτά, η έκτη έκδοση της Visual C++ θέτει νέα δεδομένα στον όρο "φιλικότητα προς τον προγραμματιστή". Wizards, τεχνολογία intellisense, Class Viewer και Debugger αποτελούν ένα ασυναγώνιστο σύνολο υπηρεσιών που αναβαθμίζει αισθητά την άνεση χρήσης της γλώσσας. Το ερώτημα όμως του ταλαίπωρου user, ο οποίος έχει "καλομάθει" με τις ευκολίες της Visual Basic παραμένει: "Γιατί να μην αρκεστώ στη Visual Basic που συνδυάζει ευκολία και δυνατότητες;" Η απάντηση είναι απλή: Η Visual C++ 6.0 είναι το πληρέστερο και ισχυρότερο προγραμματιστικό εργαλείο. Αν δεν έχετε την ανάγκη να ασχοληθείτε με πιο εξεζητημένες εφαρμογές, αν δεν ενδιαφέρεστε για δημιουργία προγραμμάτων που οδηγούν τον υπολογιστή σας στα όριά του, τότε πράγματι σας αρκεί ένα οποιοδήποτε Visual πακέτο. Αν όμως θέλετε να δοκιμάσετε την τύχη σας σε μια γλώσσα που κυριαρχεί στο χώρο ανάπτυξης software και συνεχώς εξελίσσεται, αξίζει να καταναλώσετε κάποιο χρόνο στην εκμάθηση της C++. Δεν θα μάθετε απλώς να παράγετε κώδικα. Θα διεισδύσετε στα "άδυτα" των Windows και θα συνειδητοποιήσετε πολλά για τα πραγματικά πλεονεκτήματα αλλά και τα μειονεκτήματα αυτού του τόσο πολυσυζητημένου λειτουργικού...

ΣΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΕΠΕΙΣΟΔΙΟ...

Στο τεύχος που κρατάτε επιχειρήσαμε μια πρώτη ματιά πάνω στο τι είναι η Visual C++ 6.0 και ποια η βασική φιλοσοφία της. Ξεκινήσαμε το δικό μας project με τον wizard και είμαστε έτοιμοι για προγραμματισμό. Στο επόμενο τεύχος θα προσπαθήσουμε μέσα από απλά προγράμματα να προσεγγίσουμε τα κυριότερα στοιχεία της ανάπτυξης Visual εφαρμογών. Η εκμάθηση βέβαια της C++ απαιτεί χρόνο και ξεφεύγει από τους στόχους του αφιερώματος. Θα προσπαθήσουμε να σας συντροφεύσουμε στα πρώτα σας βήματα, καθώς και να προτείνουμε κάποια προγραμματιστικά τεχνάσματα που ενδεχομένως να σας διευκολύνουν. Μέχρι τον άλλον μήνα, λοιπόν, σας αφήνουμε στα χέρια του πειραματισμού και της εξερεύνησης...

PC



MFC, Windows API, ActiveX και ό,τι άλλο χρειάζεστε για να δημιουργήσετε γρήγορα και ακούραστα τα δικά σας προγράμματα.

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

ΟΔΥΣΣΕΙΑ vs QUAKE

Αγαπητό "PC Master", Δεν μπορώ να μην υποκύψω στον πειρασμό να συγχαρώ όλο το επιτελείο των συντακτών του περιοδικού για την άψογη και άρτια δουλειά στον χώρο των PC games αλλά και της Πληροφορικής γενικότερα τα τελευταία χρόνια. Σας εύχομαι ολόψυχα να τα εκατοστίσετε.

Δυστυχώς, όμως, δεν είναι ο μόνος λόγος για τον οποίο γράφω αυτή την επιστολή. Κύριος στόχος μου είναι να "καυτηριάσω" την αναλγησία των ξένων, αλλά πολύ περισσότερο των ελληνικών εταιριών παιχνιδιών και παράλληλα να "πλασάρω" στην αγορά μια αρκετά καλή, κατά τη γνώμη μου, ιδέα.

Χωρίς αμφιβολία η σημερινή μάστιγα όλων γενικά των PC games είναι το φτωχό και καθόλου πρωτότυπο σενάριο. Ετσι, παρόλο που πολλά από αυτά έχουν καταπληκτικά γραφικά και πολλές φορές εξαιρετική ατμόσφαιρα, "χάνουν" πολλούς πόντους από την ύπαρξη ενός τετριμμένου και καθ' όλα συνηθισμένου σεναρίου.

Αλήθεια, έχει ποτέ σκεφτεί κάποιος να αντλήσει υπόθεση και σενάριο από την αρχαία ελληνική ιστορία και μυθολογία, η οποία αν ξεχωρίζει για κάτι αυτό είναι η μοναδικότητα και η πρωτοτυπία της μέχρι σήμερα. Για να καταλάβετε καλύτερα, θα γίνω πιο σαφής. Υπάρχει κάποιος που να πιστεύει πως δεν θα μπορούσαν να δημιουργηθούν παιχνίδια που θα άφηναν εποχή στο χώρο τους και θα βασίζονταν στην πλούσια, ομολογουμένως, φαντασία των αρχαίων προγόνων μας; Για παράδειγμα, κατά τη γνώμη μου πάντα, η Οδύσσεια θα μπορούσε (με μεράκι και πολλή δουλειά βέβαια) να μετατραπεί σε ένα πολύ καλό adventure ή RPG με κύριο ήρωα τον Οδυσσέα. Η Ιλιάδα με τη σειρά της θα μπορούσε να αποτελέσει πηγή για ένα χωρίς προηγούμενο strategy game που ανάγεται στους αρχαίους χρόνους, αφού η πολυπλοκότητά της και ο μεγάλος αριθμός ηρώων που περιέχει καθιστούν αυτόν το στόχο κάθε άλλο παρά ανέφικτο. Να μην αναφερθώ στις διάφορες φάσεις της βυζαντινής αυτοκρατορίας, που κάθε άλλο παρά φτωχή είναι για ένα μεσαιωνικό strategy παιχνίδι.

Δυστυχώς μέχρι σήμερα πολύ λίγες εταιρίες έχουν ασχοληθεί με την ελληνική ιστορία και μυθολογία. Εάν θυμάμαι καλά, οι μόνες ξένες κυκλοφορίες με αρκετά καλή ποιότητα ήταν το The Great Battles of Alexander της Interactive Magic και το ανεπανάληπτο βέβαια Civilization της Microprose. Υπάρχουν βέβαια και άλλες κυκλοφορίες κατώτερης ποιότητας (π.χ. Ancient Conquest) που το μόνο που κάνουν είναι να διαστρεβλώνουν την ελληνική ιστορία. Στη χώρα μας τα πράγματα είναι πιο τραγικά, αφού μόνο η Γεννάδειος σχολή με την "Οδύσσεια" έκανε κάτι (διορθώστε με αν κάνω λάθος). Βέβαια, εδώ υπάρχει η δικαιολογία πως οι ελληνικές εταιρίες δεν έχουν ούτε τα χρήματα αλλά ούτε και την υποδομή για να ανταγωνιστούν τους μεγάλους "κολοσσούς" του χώρου των PC games. Παρ' όλα αυτά κι εμείς ως Ελληνες μέχρι τώρα είμαστε παντελώς αδιάφοροι για την εξωτερική προβολή (γιατί στην ουσία περί αυτού πρόκειται) της χώρας μας.

Χωρίς αμφιβολία, θα έπρεπε με κάθε μέσο να ενισχύσουμε αυτή τη μεγάλη προσπάθεια. Πρώτα από όλα η ιστορία μας είναι χωρίς αμφιβολία το μεγαλύτερο προς εξαγωγή "προϊόν" της χώρας μας. Επιπλέον είναι ο καλύτερος τρόπος τα "χαζοαμερικανάκια" να μυηθούν στον ελληνικό πολιτισμό, αφού η μόνη γλώσσα που καταλαβαίνουν πλέον είναι η γλώσσα της σύγχρονης τεχνολογίας. Μόνο έτσι θα μάθουν, επιτέλους, να εκτιμούν τον τόπο



που γεννήθηκαν οι τέχνες, τα γράμματα και η δημοκρατία, την οποία "υπερασπίζονται" με τόσο πάθος σήμερα σε όλα τα μήκη και τα πλάτη του πλανήτη μας. Μπορούμε να τους "κατακτήσουμε" με τα PC games, πιστέψτε με!

Φιλικά,

Καρανάτσιος Δημήτρης

ΥΓ. 1: Ευελπιστώ σε μια δημοσίευση για να "ανοίξουν" επιτέλους κάποια μάτια.

ΥΓ. 2: Συγγνώμη για το ιδιόγραφο κείμενο, αλλά ο υπολογιστής μου έχει χαλάσει και βρίσκεται στον τεχνίτη.

Φίλε μας,

Μη νομίζεις πως είναι λίγες οι παραγωγές διεθνώς που έχουν αντλήσει μέρος της θεματολογίας τους από την αρχαία ελληνική ιστορία και μυθολογία. Για παράδειγμα, τα περισσότερα από τα παλιά adventures της Sierra είχαν τέτοιες αναφορές, αλλά και αρκετά από τα νεότερα, όπως το εξαιρετικό Wrath of Gods. Η πρότασή σου, πάντως, για ένα παιχνίδι βασισμένο στα ομηρικά έπη σίγουρα παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον και ελπίζουμε να υιοθετηθεί από κάποια ελληνική εταιρία παραγωγής παιχνιδιών. Με χαρά θα την παρουσιάσουμε από τις σελίδες μας!

ΙΑΧΑΙ ΕΚ ΤΟΥ ΣΚΟΤΙΟΥ ΔΑΣΟΥΣ ΜΕΡΟΣ Β'

Αγαπητό "PC Master", Διαβάζοντας τα γράμματα που τελευταία κατακλύζουν τη στήλη αυτή είπα να ακουστεί (;) και η δική μου άποψη σχετικά με το θέμα της πειρατείας. Είμαι 19 χρόνων, γραφίστας, μουσικός (ενεργητικά και παθητικά) και gamer (ασχολούμαι μόνο με παιχνίδια που ο χαρακτήρας χειρίζεται σπαθί καθότι "επικάς" μέχρι το κόκαλο - δηλαδή μόνο RPGs επιτραπέζια και μη). Τώρα στο φλέγον θέμα. Εγω να δηλώσω ότι αγοράζω και εγώ κόπιες, όμως οι ίδιες οι καταστάσεις με αναγκάζουν να το κάνω (προς Θεού δεν θέλω να βγω λάδι). Πώς; Ως γραφίστας το Corel 9 δεν μπορώ να το αγοράσω λόγω εξωφρενικής τιμής, καθώς και τα PhotoShop, Xpress, formZ κ.λπ. Συμπέρασμα: Καταφεύγω στις κόπιες (φυσικά μόνο για το σπίτι). Τώρα ως μουσικός, δεν νοείται να βγάζει ο LUCA TURILLI δίσκο και να μην τον αγοράσεις (είναι ιεροσυλία, δεν είναι;). Αραγε γιατί σε αυτόν τον τομέα δεν υπάρχει τόσο εκτεταμένη πειρατεία; Ως gamer, τώρα, με το ένα και με το άλλο πού λεφτά για original. Και καλά να αξίζει ένα παιχνίδι να το πάρεις original (βλ. Baldur's Gate), αλλά αν θέλεις ένα παιχνίδι (που αξίζει) κάθε δύο εβδομάδες, τι γίνεται; Το τελευταίο παιχνίδι που πήρα original ήταν το προαναφερόμενο και το επόμενο θα είναι το Revenant και ίσως και το Age of Empires II (εξαίρεση που επιβεβαιώνει τον κανόνα), αν δεν είμαι σε καμιά σκοπιά στον Εβρο μέχρι τότε (25 Νοεμβρίου, ψυχολογία, σπαθιά, μαλλιά, games, μπάσο, CDs, κόπιες πάνε περίπατο). Οπως και να το κάνουμε, οι κόπιες έχουν μπει για τα καλά στη ζωή μας και όπως υπάρχουν άτομα που γελάνε (και κοροϊδεύουν) αυτούς που αγοράζουν original (οι "κακοί" της υπόθεσης), έτσι υπάρχει και η αντίστοιχη (εκλεκτή) μερίδα (γιατί μη μου πείτε πως όταν κάποιος αγοράζει όλα τα games original το κάνει με το χαρτζιλίκι του - όχι βέβαια, αλλά μπαίνω σε ξένα χωράφια τώρα...) που κάνει το αντίστοιχο. Δεν θέλω να αναφερθώ σε συγκεκριμένα άτομα της στήλης, γιατί πιστεύω ότι ο καθένας έχει το δικαίωμα να λέει και να κάνει ό,τι θέλει, στο κάτω κάτω οι ίδιες οι εταιρίες θα μπορούσαν να κάνουν κάτι (πιστεύω): κλειδωμένα CDs, virus protected disks κ.λπ. Τώρα αν τους αρέσει αυτό που γίνεται, είναι άλλο θέμα... Αυτά είχα να πω, μην το παρακάνω κιόλας and may the Lords of Light be with you...

Τάκης Μανιας

Καλαμάτα

ΥΓ. 1: Με χαρά βλέπω ότι διαβάζουν αρκετά μέταλλα το περιοδικό σας.

ΥΓ. 2: Καλά, στους Maiden έγινε Π-Α-Ν-Ι-Κ-Ο-Σ!!! Up the Irons!

ΥΓ. 3: Εκείνα τα ROMs των Metal Slug 1 & 2 για το Mame πού θα τα βρούμε; Εψαξα παντού στο Internet αλλά δεν τα βρήκα.

ΥΓ. 4: Τα συγχαρητήριά μου στο Θοδωρή τα δώσατε;

Φίλε Τάκη,

Το πρόβλημα της πειρατείας (και γενικότερα της κλοπής πνευματικής ιδιοκτησίας) θα το καταλάβεις καλύτερα αν, κάτι που εγώ πάντως απεύχομαι, δεις αργότερα, όταν θα έχεις προχωρήσει στην καριέρα σου ως γραφίστας, τις δημιουργίες σου αντιγραμμένες από άλλους που θα τις παρουσιάζουν ως δικές τους, και βέβαια δεν θα σε έχουν πληρώσει ούτε μια δραχμή. Αλλά, δυστυχώς, εδώ στην Ελλάδα, όταν κάτι δεν πονά εμάς τους ίδιους, το θεωρούμε καλό και άγιο - όταν μπει στο σπίτι μας και αρχίσει σιγά σιγά να μας το γκρεμίζει, τότε αλλάζουν τα πράγματα...

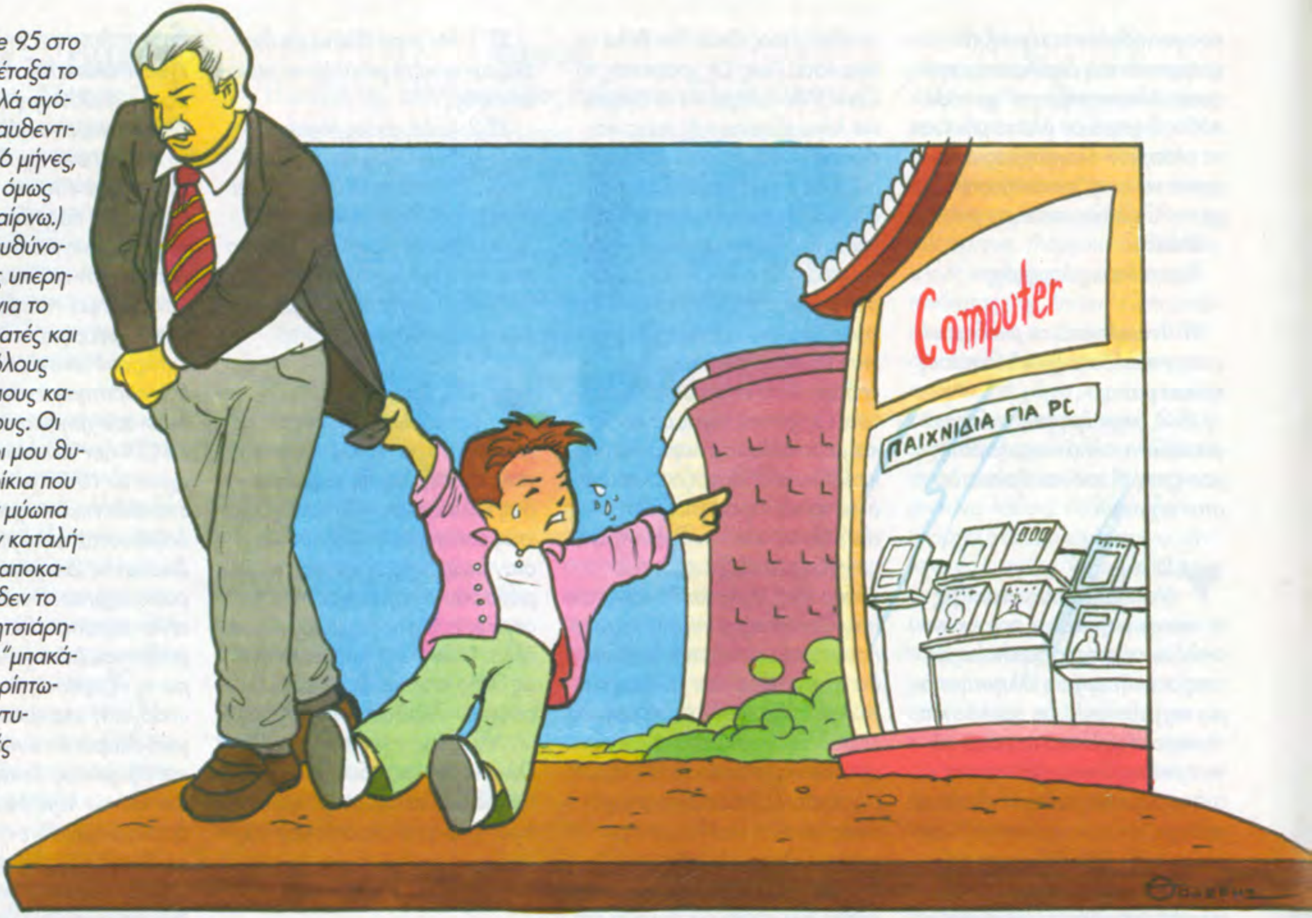
ΚΑΤΑΜΕΡΙΣΜΟΣ... ΕΥΘΥΝΩΝ

Χαιρετώ το "PC Master", Εχοντας στα χέρια μου το επετειακό τεύχος του περιοδικού, δεν μπορώ παρά να σας ευχηθώ να σας γράφω μέχρι τα 50στά γενέθλιά μου.

Τώρα στο θέμα μας. Εχω ειλικρινά μπουχτίσει με το θέμα της πειρατείας. Οχι επειδή καταδικάζω την πειρατεία (άλλωστε δεν είμαι αρμόδιος να καταδικάσω κανέναν), αλλά επειδή δεν ασχολείται κανείς με τη βασική αιτία που τα πειρατικά CDs κυκλοφορούν. ΠΟΥΛΑΝΕ! Αποκαλούν τους πειρατές ρεμάλια, όμως η αλήθεια είναι ότι τέτοια ρεμάλια υπάρχουν πάντα και είναι έτοιμα να εκμεταλλευτούν οποιαδήποτε κατάσταση τους προκύψει. Αυτοί φέρουν την ατομική ευθύνη για τις πράξεις τους και για αυτή πρέπει να τιμωρηθούν. Τη συλλογική όμως ευθύνη για την πειρατεία την έχουμε όλοι εμείς που, αντί να δώσουμε 10.000 δρχ. για ένα παιχνίδι, προτιμάμε να πάμε στον πειρατή που χρεώνει π.χ. 2.500 δρχ. το CD και στα 4 το ένα δώρο, άρα μέχρι και 5 παιχνίδια. Εδώ μπαίνει στην εξίσωση και ο παράγων "φιλότιμο". Εάν οι ίδιοι οι χρήστες είχαν φιλότιμο, τότε δεν θα υπήρχε πρόβλημα, αφού το δίλημμα είναι εκτός από οικονομικό και ηθικό. Εχω παρατηρήσει ότι οι περισσότεροι που χρησιμοποιούν πειρατικά CDs δεν το κάνουν επειδή δεν έχουν τα 10-12 χιλιάρικα που έχει ένα αυθεντικό παιχνίδι (κάθε άλλο μάλιστα), αλλά μπορούν να δώσουν τα ίδια λεφτά και να πάρουν μέχρι και 5πλάσια ποσότητα αλλά πειρατικά (βλ. άνωθεν παράδειγμα). Δεν σχολιάζω περαιτέρω τις εξαιρέσεις (που σίγουρα υπάρχουν) στα προαναφερόμενα γιατί θεωρώ ότι αυτό ακριβώς είναι: εξαιρέσεις. Σε τελική ανάλυση η πειρατεία λέμε ότι είναι κλοπή, άρα έγκλημα, τότε η κλεπταποδοχή δεν είναι έγκλημα;

Παρ' όλα αυτά δεν θεωρώ λάθος την άποψη του συμπαθέστατου Lux Universalis σχετικά με τη χρήση πειρατικών προγραμμάτων ως demo versions. Η χρήση της ελευθερίας που παρέχει ένα ολοκληρωμένο πρόγραμμα αντί για μία -ενδεχομένως κουτσουρεμένη demo- version του σου δίνει απόλυτη σιγουριά για το προϊόν που προτίθεσαι να αγοράσεις. Πριν να φανεί ότι αντιφάσκω, υπενθυμίζω: Η λέξη-κλειδί είναι φιλότιμο. Ο φιλότιμος χρήστης θα κοιτάξει να εξυπηρετηθεί χωρίς όμως να ζημιώσει κάποιον άλλο. Εάν π.χ. δουλέψω για 1 μήνα με το πειρατικό Microsoft Office 2000 (του οποίου δεν έχω βρει κάποιο working demo), για να αποφασίσω αν θα κάνω τη μετάβαση από το 97, δεν το θεωρώ κλεψιά. Απαραίτητη προϋπόθεση, βέβαια, στο τέλος του μήνα αυτού ή να αγοράσω το αυθεντικό πρόγραμμα ή να πετάξω το πειρατικό. (Το τελευταίο παράδειγμα αντικατοπτρίζει προσωπική εμπειρία μου στη μετάβαση

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



από το Office 95 στο 97. Τελικά, πέταξα το πειρατικό αλλά αγόρασα το 97 αυθεντικό μετά από 6 μήνες, γνωρίζοντας όμως ακριβώς τι παίρνω.)

Τέλος, απευθύνομαι σε όσους υπερηφανεύονται για το ότι είναι πειρατές και αποκαλούν όλους τους υπόλοιπους καθυστερημένους. Οι περισσότεροι μου θυμίζουν πιτσιρίκια που βρήκαν έναν μύωπα μπακάλη, τον καταλήστευσαν και αποκαλούν όσους δεν το κάνουν φοβητσιάρηδες. Το ότι ο "μπακάλης" στην περίπτωσή μας έχει χτυπήσει τις τιμές και πουλάει μερικές φορές και σκάρτο πράγμα είναι άσχετο και δεν αποτελεί επιχείρημα για τους ληστές, οι οποίοι δεν προσφέρουν κοινωνικό έργο, αλλά απλώς κοιτάνε την πάρτη τους. Οπως προανέφερα, η χρήση προσωπικών αντιγράφων δεν είναι από μόνη της άσχημη, αλλά όταν γίνεται με σκοπό την κερδοσκοπία είναι σαφώς παράνομη αλλά και ανήθικη.

Συγγνώμη για το μεγάλο γράμμα μου και για το θέμα που έχει καταντήσει τετριμμένο έπειτα από τόσους μήνες, όμως μερικά πράγματα νομίζω ότι έπρεπε να τα πω.

Το Ανώνυμο Μούσι

ΥΓ.: Αλήθεια, με όλα όσα είπα ξέχασα να σας γλεί... να σας πω τι ωραίο περιοδικό έχετε, κορυφή στα games κ.λπ., αλλά αυτά σας τα 'χουν πει κι άλλοι, οπότε από εμένα ένα απλό "συγχαρητήρια" αρκεί.

▼ Φίλε μας,

Αν η εταιρία που κατασκεύαζε το εκάστοτε πρόγραμμα που χρησιμοποιείς ήθελε να σου δώσει την ευκαιρία να δοκιμάσεις ένα demo του, θα το έκανε η ίδια. Το ότι ενδεχομένως δεν το κάνει, δεν νομιμοποιεί σε καμιά περίπτωση τη δική σου πρωτοβουλία για "δωρεάν δοκιμή". Αν οι εταιρίες αφήνονταν στο φιλότιμο των χρηστών προκειμένου να κερδίσουν χρήματα και να επιβιώσουν από τα προγράμματα που φτιάχνουν, να είσαι σίγουρος πως θα είχαν φαλιρίσει εδώ και καιρό. Επειδή όμως στην Ελλάδα οι ποινές που προβλέπονται στους περισσότερους νόμους είναι "της πλάκας", ο καθένας κάνει ό,τι του γουστάρει κι έχει και τη συνείδησή του ήσυχη - στις δικαιολογίες άλλωστε είμαστε μακράν οι πρώτοι...

ΑΡΧΑΡΙΟΙ FOREVER;

Αγαπητό "PC Master",

Πάει καιρός που ήθελα να σου γράψω για να εκφράσω κάποιες απόψεις μου σχετικά με πολλά και διάφορα θέματα πάνω στην Πληροφορική κατά την περίοδο που διανύουμε. Ασχολούμαι με τους υπολογιστές 10 χρόνια και είμαι και εγώ, όπως και αρκετά άλλα άτομα, αναγνώστης απ' τα πρώτα σου τεύχη. Στο ξεκίνημα θα ήθελα προκαταβολικά να συγχαρώ το "φευγιό" και τον ανώνυμο που χαρακτηρίσατε το γράμμα του ως "Απολογία ή Παραλήρημα". Τα άτομα είπαν τα πράγματα με το όνομά τους. Ειδικά ο δεύτερος. Οσο για την πειρατεία, θα ήθελα να σας θυμίσω τι πανικός επικρατούσε την αθάνατη εποχή της Amiga, όταν το 99,9% των προγραμμάτων που κυκλοφορούσαν ήταν πειρατικά, σε αντίθεση με τώρα που σαφώς γίνονται μεγαλύτερες εισαγωγές original και η κατάσταση είναι καλύτερη.

Ενα άλλο θέμα που θα ήθελα να θίξω είναι η ποιότητα των ατόμων που ασχολούνται με τους Η/Υ σήμερα. Η κατάσταση είναι επιεικώς απαράδεκτη. Δεν λέω, αν κάποιος είναι αρχάριος, καλό είναι να τον βοηθήσεις για να μπει στα ενδότερα. Το κακό όμως είναι πως οι περισσότεροι θέλουν να μείνουν αρχάριοι. Οι περισσότεροι είναι πιτσιρικάδες, που τα φράγκα τα σκάει ο πατέρας, σύμφωνα με τους κανόνες του σύγχρονου καταναλωτισμού, και τους ενδιαφέρουν μόνο τα παιχνίδια - κι όπως λέει και ο Loader στο τεύχος 110, είχε πειρατικά CD-ROMs, αλλά τώρα έχει μόνο ένα πειρατικό γιατί τα original λέει τρέχουν ενώ τα πειρατικά όχι. Εγώ αμφιβάλλω αν ο τύπος αυτός ξε-

νύχτισε κάποιο βράδυ για να ψάξει γιατί δεν τρέχει το παιχνίδι ή για να γράψει κάποιο πρόγραμμα. Ισως να νομίζει, όπως και πολλοί άλλοι νέοι PCάδες, πως το PC είναι όπως το PlayStation. Ολα γίνονται μόνα τους. Οχι, φίλε, αν δεν έχεις μεράκι καλύτερα πάρε μια παιχνιδομηχανή και αφέσου στο παθητικό αποχαύνωμά της. Γίνε παθητικός δέκτης και μόνο. Βάλε το CD στο PlayStation και άσ' το να κάνει μόνο του τις δουλειές που θα έκανες εσύ. Αλλά να ξέρεις πως δεν θα 'χεις την ευκαιρία να ψάξεις το μηχάνημα και να βάλεις το μυαλό σου να δουλέψει.

Πάντως, είναι κρίμα αυτό που συμβαίνει με τους νέους χρήστες. Θυμάμαι στα τέλη της δεκαετίας του '80 και στις αρχές του '90, όταν το μεράκι ήταν διάχυτο και το ταλέντο άφθονο για τους τότε ονειροπόλους και nerds της εποχής εκείνης και χωρίς φράγκα έτοιμα απ' τον μπαμπά.

Τέλος πάντων, ας αλλάξω θέμα. Είναι γεγονός πως με την αλματώδη εξέλιξη των Η/Υ, πολλά πράγματα ήρθαν άνω κάτω, όπως ο ήχος. Από το ποταπό PC speaker στην υπέροχη SoundBlaster Live! Πριν από τρία χρόνια άρχισα να ασχολούμαι με προγράμματα δημιουργίας ήχου (Rebirth, Cool Editor κ.ά.) και να πειραματίζομαι πάνω στην ηλεκτρονική μουσική (συγκεκριμένα σε psychedelic trance). Μέσω του περιοδικού σας ζητώ από άτομα που ασχολούνται με μουσικά προγράμματα ή και sampler ή synthesizer, πειραματίζονται με psychedelic trance και είναι από Θεσσαλονίκη ή Καβάλα αν θέλουν να επικοινωνήσουν στο 0932-462013 για καμιά συνεργασία.

Θα 'θελα να αναφερθώ και σε άλλα θέματα, αλλά ήδη το γράμμα είναι πολύ μεγάλο.

Ευχαριστώ προκαταβολικά για την υπομονή σας,

Πασχάλης Σκουρίδης

▼ Φίλε Πασχάλη,

Ελπίζουμε πως η αναφορά σου στους "αρχάριους που θέλουν να μείνουν αρχάριοι για πάντα" δεν ισχύει για τους αναγνώστες του "PC Master", οι οποίοι στην πλειοψηφία τους δείχνουν δείγματα αντίθετης νοοτροπίας. Είναι αλήθεια πως η έξαρση του καταναλωτισμού έχει φέρει στους υπολογιστές πολλά άτομα που αντιμετωπίζουν τα PCs όπως μία τηλεόραση ή ένα στερεοφωνικό, αλλά πιστεύω πως και αυτοί ακόμα σύντομα συνειδητοποιούν το λάθος τους και καταλαβαίνουν ότι, αν θέλουν να παραμείνουν στο χώρο, δεν πρέπει να αναζητούν έτοιμη τροφή, αλλά να ψάχνουν σε μεγάλο βαθμό μόνοι τους για τις απαντήσεις στα ερωτήματά τους. Εξάλλου, όπως πολύ σωστά γράφεις, η χρήση του PC γίνεται πρώτα με το μυαλό και μετά με το keyboard.

ΤΑ ADVENTURES ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΕΡΓΟ ΤΕΧΝΗΣ

Αγαπητό "PC Master", Σας χαιρετώ. Ονομάζομαι Αλέξανδρος και θα ήθελα (πριν να αρχίσω το μονόλογο) να δώσω συγχαρητήρια στον κύριο Τσουρινάκη γιατί είναι ίσως ο μόνος άνθρωπος (πιθανόν λέω) που σκέφτεται φιλοσοφικά ένα παιχνίδι (μαζί με εμένα) και αυτό φαίνεται από τα reviews του (Βλ. Riven).

Εγραψα αυτό το γράμμα για να πω την άποψή μου στο γιατί τα adventures περνάνε κρίση (την πραγματική) και γιατί δεν πρόκειται ποτέ πια να φτάσουν στην κορυφή.

Πρώτα όμως να ξεκαθαρίσουμε κάτι: Υπάρχουν δύο ειδών gamers: Αυτοί που παίζουν ό,τι βρουν καινούριο και καλό (ή αλλιώς διαφημισμένο) μπροστά τους και εκείνοι που παίζουν ό,τι μπορεί να τους βάλει σε έναν ολοκληρωμένο κόσμο. Στο πρώτο είδος συγκαταλέγουμε τα strategies, τα DOOM-clones, τα racing games και άλλα παρόμοια είδη. Στο δεύτερο είδος συγκαταλέγονται χωρίς δεύτερη συζήτηση τα adventures και τα RPGs. Οπως καταλαβαίνετε, η πρώτη κατηγορία παικτών είναι η πιο συνηθισμένη, ενώ η δεύτερη αποτελεί το πιο ώριμο και φιλοσοφημένο κοινό. Επειδή λοιπόν οι περισσότεροι gamers θέλουν να παίζουν ένα παιχνίδι χωρίς να προβληματίζονται για έναν γρίφο ή για να βρουν τροφή και στέγη στους χαρακτήρες του, υπάρχει αυτός ο διαχωρισμός των gamers. Οπως προανέφερα, συνήθως τα παιχνίδια που παίζουμε είναι τα διαφημισμένα. Γι' αυτό και το Might and Magic 7 δεν πολυδιαφημίστηκε, γιατί είναι ένα "σοβαρό" RPG για hard core RPGάδες και όχι για όσους παίζουν Fallout 2 ή το επερχόμενο Diablo 2. Το ίδιο γίνεται και στις ταινίες, όπου οι πιο πολλοί θα δουν το "Armageddon" παρά το "Αρωμα Γυναίκας". Ενα τελευταίο παράδειγμα είναι η μουσική. Η κλασική μουσική είναι η καλύτερη, αλλά οι περισσότεροι ακούν τσιφτετέλια! Θέλω να πω ότι πάντα υπάρχουν επιλογές για κάποια πράγματα. Ετσι, λοιπόν, τα adventures απευθύνονται σε ώριμο κοινό, που θέλει να παίξει έναν κόσμο που κάποιος έχει πλάσει από τη φαντασία του (κάτι σαν ποίημα με εικόνες) και όχι να σκοτώνει μια βάση με 20 τανκς και 200 στρατιώτες. Για παράδειγμα, το Last Express ή το Riven, αν το παίξει ένας 50χρονος (ναι, ναι) θα μαγευτεί, ενώ αν το παίξει ένας 13χρονος θα το βαρεθεί αμέσως. Ισως εκεί να οφείλεται το 40% του Riven που έβαλαν οι Αμερικάνοι, επειδή έχουν ανώριμο μυαλό για κάτι τέτοιο αλλά όχι για πυρηνικές καταστροφές. Δεν είμαι κολλημένος, προς Θεού (παλιά ήμουν απ' τους πιο φανατικούς του XCOM:2).

Προτού κλείσω θα ήθελα να σας πω ότι εδώ και 5 μήνες "γράφω" ένα παιχνίδι (λέγεται "Πρελούδιο: Το όνειρο ενός ανθρώπου") και θα είναι το πρώτο ελληνικό adventure που θα αποτελείται από δύο ή και τρία CDs. Οποιος θέλει να με βοηθήσει (ήδη βρήκα!!!), ας μου γράψει e-mail στη διεύθυνση: pandesia@yahoo.com. Θα το τελειώσω περίπου το καλοκαίρι και πιθανόν να έχω τον Δεκέμβριο ένα demo να σας στείλω!!!

Με αγάπη

Αλέξανδρος Μοσχόπουλος (ο αλχημιστής της ζωής)

ΥΓ.: Γιατί, κύριε Τσουρινάκη, δεν έγραψες για τα Final Fantasy 7 και Resident Evil 2 ένα review; Υποτιμάμε τις κονσόλες;

▼ Φίλε Αλέξανδρε,

Στο τεύχος που κρατάς στα χέρια σου θα βρεις, ανάμεσα στα άλλα, και μια ενδιαφέρουσα ανοικτή επιστολή της Jane Jensen, γνωστής designer της Sierra, που αναφέρει αρκετές ενδιαφέρουσες απόψεις για τα θέματα που θίγεις κι εσύ. Μην παραλείψεις να τη διαβάσεις. Πάντως, για την κλασική μουσική θα μας επιτρέψεις να διαφωνήσουμε - όχι δα και η καλύτερη! Το demo σου το αναμένουμε και, αν είναι προσεγμένο, ευχαρίστως θα το συμπεριλάβουμε στην ύλη ενός από τα δύο συνοδευτικά CD-ROMs του "PC Master".

ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ

Dear "PC Master", Με αυτό μου το γράμμα θα ήθελα μεταξύ άλλων να σε συγχαρώ για το extra CD του τεύχους Σεπτεμβρίου, το οποίο ήταν αφιερωμένο στους emulators που όλοι γνωρίζουμε. Μια τέτοια προσπάθεια από μέρους σας μαζί με τόσες άλλες προωθεί τη χρήση των emulators, που είναι προς όφελός μας.

Επίσης, congratulations για τη στήλη του Linux, η οποία όμως θα μπορούσε να γίνει ακόμα πιο βοηθητική στην πράξη για τους αναγνώστες-χρήστες του συγκεκριμένου λειτουργικού συστήματος. Αυτό που σκεφτόμουν είναι η κατανομή και επεξήγηση όλων των βασικών εντολών σε ένα τεύχος και των προχωρημένων (όπως η ps x) σε ένα άλλο. Επίσης, η προβολή και περίληψη βιβλίων με διαφορε-





τικό περιεχόμενο για το διάσημο λειτουργικό.

Επίσης (μα πότε τελειώνουν αυτά τα συγχαρητήρια) ένα ακόμη μπράβο για την προβολή του Magic: The Gathering στο τεύχος Σεπτεμβρίου με το ένθετο. Πιστεύω ότι με αυτόν τον τρόπο προσελκύονται πολλοί νέοι παίκτες στο συναρπαστικό αυτό παιχνίδι. Μήπως θα μπορούσατε να κάνετε κάτι ανάλογο για το Advanced Dungeons and Dragons;

Τι θα λέγατε να αφιερώνατε σε κάθε τεύχος 2-3 σελίδες για την εξέλιξη του computer hardware; Στο πρώτο τεύχος, για παράδειγμα, θα μπορούσατε να μιλάτε για τις CPU, στο δεύτερο για τα chipsets κ.λπ. Επίσης, θα μπορούσατε να μεταθέσετε την εκπομπή σας στην ΕΡΑ ΣΠΟΡ, η οποία μιλάει για τις computer-εξελίξεις από τις 12:00 μ.μ. το Σάββατο, γύρω στις 8:00 μ.μ.- 9:00 μ.μ.

Πιστεύω ότι αυτή η ώρα είναι πιο βολική για τους περισσότερους αναγνώστες.

Τέλος, θα ήθελα να σας παρακαλέσω να κάνετε και εσείς μια σύγκριση του AMD Athlon (h7) με τον PIII. This will be interesting!

See ya,
Γ. Μιχελογιαννάκης
Ηράκλειο Κρήτης

Φίλε μας,
Σε ευχαριστούμε για τα καλά λόγια και τις προτάσεις σου, οι οποίες φυσικά και θα ληφθούν σοβαρά υπόψη. Οσο για τη ραδιοφωνική εκπομπή, θα πρέπει να απευθυνθείς στην ΕΡΑ ΣΠΟΡ για το αίτημά σου.

WEB AUTHORING 'Η PROGRAMMING;

Η στήλη "Web Authoring" είναι, κατά τη γνώμη μου όπως και κατά τη γνώμη των περισσοτέρων, μία από τις καλύτερες στήλες αυτή τη στιγμή του περιοδικού σας. Ακολουθεί πολύ στενά την εποχή μας δίνοντας πολύ καλές, τόσο θεωρητικές όσο και πρακτικές κυρίως συμβουλές πάνω στο θέμα του Web authoring, όλα αυτά δε συνδυασμένα με την πρωτοτυπία της δίνουν το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα.

Ομως, πιστεύω ότι οι δύο σελίδες είναι ελάχιστες για ένα τόσο ενδιαφέρον θέμα. Μία αύξηση στις σελίδες της στήλης θα της δώσει τη σημασία που της αξίζει. Επειδή όμως γνωρίζω ότι οι σελίδες του περιοδικού είναι λίγο πολύ καθορισμένες στο συνολικό αριθμό, προτείνω τη μείωση της στήλης "Programming" με τη Visual Basic, η οποία εξάλλου αρχίζει να δείχνει την ηλικία της.

Ευχαριστώ,
Γιώργος Τριτσάρης

Φίλε μας,
Να είσαι σίγουρος πως η στήλη "Web Authoring" σύντομα "θα πάρει τα πάνω της" - ίσως και από το επόμενο κιόλας τεύχος. Μην ξεχάσεις πάντως να συμπληρώσεις, τόσο εσύ όσο και οι υπόλοιποι αναγνώστες, το ειδικό κουπόνι που θα βρεις στο παρόν τεύχος, μέσω του οποίου σας καλούμε να βαθμολογήσετε τις στήλες του περιοδικού μας. Τα αποτελέσματα αυτού του μίνι ερωτηματολογίου θα είναι βασικός πιλότος για εμάς, προκειμένου να φτιάξουμε ένα "PC Master" όπως το θέλετε εσείς οι ίδιοι!

3, 2, 1... GO!

Αγαπητό "PC Master", Είμαι ένας φανατικός 25χρονος αναγνώστης σου τα τελευταία τρία χρόνια, και δεν θα μπορούσα να πω παρά μόνο τα καλύτερα λόγια, τόσο για την επιλογή των θεμάτων σου και την πληρότητα της ύλης όσο κυρίως για την εγκυρότητα όλων αυτών που περιλαμβάνονται σε κάθε τεύχος σου. Κάθε τεύχος φαίνεται ότι κυκλοφορεί έπειτα από πολλή δουλειά και ομαδική και εμπεριστατωμένη εργασία. Επειδή όμως πάντοτε υπάρχουν περιθώρια βελτίωσης (όπως πάντα θα υπάρχουν παρά-



πονα και "θέλω εκείνο, θέλω το άλλο..." από τους αναγνώστες σου), θα ήθελα να μου επιτρέψεις να εκφράσω και εγώ από τη μεριά μου κάποια σχόλια, τα οποία ξεκαθαρίζω από την αρχή ότι είναι καλόβουλα και δεν έχουν σκοπό να θίξουν κανέναν.

Το θέμα το οποίο θα ήθελα να σχολιάσω είναι τα racing games. Εχουμε λοιπόν και λέμε:

1. Στο review του Viper Racing δεν διάβασα πουθενά για ένα χαρακτηριστικό του παιχνιδιού που δεν υπάρχει σε κανένα άλλο σύγχρονο παιχνίδι: τη δυνατότητα ύπαρξης συμπλέκτη, ο οποίος μάλιστα λειτουργεί ακριβώς όπως σε ένα κανονικό αυτοκίνητο. Επίσης, το Viper δεν είναι το μόνο αυτοκίνητο στο παιχνίδι, αφού σε ένα μενού υπάρχει η δυνατότητα επιλογής και άλλων αυτοκινήτων, μέχρι και αεροπλάνου... Νομίζω ότι χωρίς να αναφέρονται αυτές οι λεπτομέρειες, ο αναγνώστης δεν έχει σφαιρική εικόνα του παιχνιδιού.

2. Εδώ και τρεις μήνες έχει κυκλοφορήσει το Official Racing Simulation, το οποίο μάλιστα - απ' ό,τι έβλεπα στις εφημερίδες- πήγαινε πολύ καλά στις πωλήσεις. Το παιχνίδι έχει πια κατέβει από τα charts των πωλήσεων, αλλά εγώ δεν έχω δει να το αναφέρετε, τη στιγμή που όλος ο ξένος Τύπος γράφει πολύ καλά σχόλια για αυτό. Καταλαβαίνω ότι τα πιο διαδεδομένα παιχνίδια είναι τα RPGs, τα adventures και τα strategies, αλλά από ένα περιοδικό της εμβέλειας του "PC Master" περιμένω μια πιο σφαιρική παρουσίαση των πραγμάτων. Σημειώνω ότι το συγκεκριμένο παιχνίδι είναι τυχαία επιλογή, μια και ήταν το πιο τρανταχτό παράδειγμα που είχα στο μυαλό μου...

3. Τα παιχνίδια αυτού του είδους, όπως όλοι ξέρουμε, μπορούν να παιχτούν με το πληκτρολόγιο ή την τιμονιέρα. Από την εμπειρία μου, ένα παιχνίδι, όπως το Official Racing Simulation, μπορεί να είναι απαράδεκτο με τα πλήκτρα και καταπληκτικό με το τιμόνι, ενώ το αντίθετο έχω παρατηρήσει π.χ. στο NFS 3. Δεν νομίζετε ότι θα ήταν καλό αυτές οι διαφορές να αναφέρονται;

4. Η κατηγορία των racing games (ειδικότερα των σωστών και αληθοφανών racing games) έχει ένα μικρό αλλά φανατικό και σίγουρα "ψαγμένο" κοινό. Επειδή όμως δεν μπορείς να αγοράζεις -εκ των πραγμάτων- κάθε παιχνίδι που βγαίνει για να απομονώνεις τα καλύτερα, δεν θα έπρεπε οι συντάκτες, οι οποίοι ασχολούνται με τα ανάλογα reviews, να είναι τουλάχιστον τόσο προσεκτικοί όσο θα ήταν με κάποιο δύσκολο review ενός adventure ή RPG;

Θα μπορούσα να γράφω σελίδες επί σελίδων πάνω σε αυτό το θέμα, με σκέψεις και προτάσεις, ήδη όμως σας έχω κουράσει πολύ. Πήρα την απόφαση να σας γράψω γιατί ξέρω ότι εκτιμάτε τη γνώμη των αναγνωστών σας, τουλάχιστον όσο εκτιμούν και αυτοί τη δική σας. Απλώς, πιστεύω πως για μία τόσο καλή δουλειά που γίνεται από μέρους σας πρέπει όλοι να συμβάλλουμε για κάτι ακόμα καλύτερο.

Ελπίζω να μη σας κούρασα πολύ.

Με εκτίμηση,
Σταύρος Μπουλταδάκης

▼ Φίλε Σταύρο,

Σε ευχαριστούμε που μοιράστηκες μαζί μας τις απόψεις σου. Δυστυχώς, ακόμα και σε ένα 4σέλιδο review είναι δύσκολο να καλύψουμε όλες τις παραμέτρους ενός παιχνιδιού, να είσαι όμως σίγουρος πως η προσπάθεια για τη βελτίωση του περιοδικού είναι συνεχής και ακατάπαυστη και σε αυτήν συμπεριλαμβάνεται η επιλογή ειδικευμένων συνεργατών για κάθε κατηγορία παιχνιδιών. Οσο για το Official Racing Simulation ελπίζουμε να σε ικανοποίησε η αναλυτική παρουσίασή του στο προηγούμενο τεύχος του περιοδικού.

αγγελίες

SOFTWARE

ΖΗΤΕΙΤΑΙ: Το παιχνίδι System Shock 2 σε λογική τιμή. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κασιμάτης Γιάννης
Τηλέφωνο: 6821764

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ: Τα Larry 2&3 καθώς και το Another World της Dolphine. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κατσαμάς Κων/νος
Τηλέφωνο: 8053080
E-mail: 1y19558@alpha1.sse.gr

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα παιχνίδια Tomb Raider 3, Guardian of Darkness, NBA live 98, Premier Manager 99 σε τιμές συζητήσιμες. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ζωγραφάκης Γιάννης
Τηλέφωνο: (0831) 26755

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Το παιχνίδι Scotland Yard και οι συλλογές Battleground Collection 1 & 2 (4 CDs η καθεμία). Τιμές: 4.000, 8.000 και 8.000 αντίστοιχα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μπαντουβάνης Κώστας
Τηλέφωνο: 5059242

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Original τα Dark Reign, Starfleet Academy, Fragile Allegiance, Privateer 2, Elite 3. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σακαρίκος Αλέξανδρος
Τηλέφωνο: 6923773

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα παιχνίδια Worms 2 προς 4.000 δρχ., Warcraft 2 2.500 δρχ., FIFA 97 1.500 δρχ., Micromachines V3 2.500 δρχ., Tomb Raider 2 3.000 δρχ. και Outlaws 2.000 δρχ. Δεκτές και ανταλλαγές. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Καραγιάννης Θεοφάνης
Τηλέφωνο: 6080303

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα παιχνίδια Resident Evil 2, Zork Nemesis, R1iven, Quest for Glory Collection, Leisure Suit Larry Collection και Croc, όλα original προς 5.000 δρχ. το καθένα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αδαμίδης Γιώργος
Τηλέφωνο: (031) 826476

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή ακόμα και να... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας! Μη διστάζετε, λοιπόν: Συμπληρώστε το κουπόνι που υπάρχει σε αυτές τις σελίδες και σίγουρα θα βρείτε κάποιον φίλο που ενδιαφέρεται για την προσφορά σας. Οι αγγελίες που δημοσιεύονται θα πρέπει να αναφέρονται σε είδη Πληροφορικής, όπως software/games/hardware κ.ο.κ. Καλές αγοραπωλησίες!

Προσοχή: Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν εις το ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: PC games αυθεντικά σε άριστη κατάσταση στα κουτιά τους. Πρόσφατες κυκλοφορίες, τιμή 4.000 δρχ. έκαστο. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Περιάλης Θεόδωρος
Τηλέφωνο: 2133075

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Original τίτλοι παλιοί και καινούριοι όπως Half-Life ή LOL3 σε τιμές έως 6.500 δρχ. για τους καινούριους και 4.000 δρχ. για τους παλιούς. Ισχύει για Σέρρες. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μαλιώκας Λεωνίδας
Τηλέφωνο: (0321) 25221

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Πολλά και καινούρια παιχνίδια για PCs σε προσιτές τιμές. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σκουρίδης Πασχάλης
Τηλέφωνο: (0932) 462013
E-mail: pas_skou@hotmail.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: CDs του "PC Master" από τα τεύχη 89-109. Τιμή 300 δρχ. το ένα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κοντονικόλας Ακης
Τηλέφωνο: (031) 459827

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα παιχνίδια NBA Action 98, Need for Speed 2 και Commandos σε λογικές τιμές. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Θεοδωρόπουλος Γιώργος
Τηλέφωνο: 2917435

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα παιχνίδια Speed Boat Attack, Civilization Call to Power, Cybermage, Rebel Assault και Top Gun. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τρουλλινός Σταύρος
Τηλέφωνο: 9953098

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα παιχνίδια NBA Live 99 5.000 δρχ., Need for Speed 3 4.000 δρχ., Worms Armageddon 4.000 δρχ. ή όλα μαζί 13.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τσιος Βασίλης
Τηλέφωνο: (041) 621103

HARDWARE

ΖΗΤΕΙΤΑΙ: Motherboard για Pentium 233 MMX με AGP slot σε λογική τιμή. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κωνσταντίνος Εμμανουήλ
Τηλέφωνο: (0541) 63413
E-mail: fixxxergate7@hotmail.com

ΖΗΤΕΙΤΑΙ: Κάρτα γραφικών 2-4MB σε λογική τιμή. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τριαματάκης Μιχάλης
Τηλέφωνο: (081) 326333

ΖΗΤΕΙΤΑΙ: Modem 56.000 σε καλή κατάσταση και σε λογική τιμή. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πουαρίδης Ευστάθιος
Τηλέφωνο: (0541) 70952

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Επεξεργαστής 166 MHz MMX, μητρική, κάρτα ήχου 16-bit, μνήμη 16MB, κάρτα γραφικών και κουτί. Τιμή 40.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σούραλης Σπύρος
Τηλέφωνο: 5779211

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Επεξεργαστής Cyrix 200Mx και μητρική με 16MB μνήμη, 4x CD-ROM. Τιμή: 35.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μουρμούρης Πάνος
Τηλέφωνο: 6080353

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Diamond Stealth II G460 8MB AGP και Monster 3D II 8MB προς 15.000 και 20.000 αντίστοιχα. Και οι δύο μαζί 30.000 δρχ. Επίσης, CD-ROM Philips 32x προς 10.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ηλίας
Τηλέφωνο: 0977-826502
E-mail: kafouros@compupress.gr

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Κάρτα ήχου 3D audio 16 PnP και κάρτα γραφικών Diamond 3D 2000 (2MB) προς 5.000 και 10.000 δρχ. αντίστοιχα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Βλάχος Αντώνιος

Τηλέφωνο: (0541) 29847
E-mail: vantonis@x-treme.gr

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Επεξεργαστής Intel Pentium 200 MMX μαζί με motherboard 15.000 δρχ. Επίσης, ανταλλάσσεται με άλλα hardware. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τεμουρτζίδης Βασίλης
Τηλέφωνο: (0391) 53896

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Επεξεργαστής Intel Pentium 200 MMX, μητρική Soyo 5BT5 και 32MB RAM. Τιμή 50.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μεστούσης Γιώργος
Τηλέφωνο: 2137290

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Κάρτα SoundBlaster Vibra 16 μαζί με τους drivers 5.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μεσαρχάκης Νίκος
Τηλέφωνο: (0821) 56229

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Επεξεργαστής Intel Pentium 133MMX, σκληρός δίσκος 1,2GB, 16MB RAM, Windows 95, Office 97 και άλλα προγράμματα προς 50.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γεωργουλάς Δημήτριος
Τηλέφωνο: (0421) 28163

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Υπολογιστής 586 στα 133MHz, 8x CD-ROM, Floppy, οθόνη 14" έγχρωμη, 16MB RAM, Sound-Blaster 16, HD 850MB + games + προγράμματα. Τιμή 140.000. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πέρρος Παναγιώτης
Τηλέφωνο: (0373) 24264

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: CD-RW Philips PCA 362RW 2x2x6 Atapi, full kit με λογισμικό κ.λπ. σε πολύ καλή κατάσταση στην τιμή των 65.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αρβανιτάκης Γιώργος
Τηλέφωνο: 8234939

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Intel Pentium 100MHz, motherboard Soyo, 32MB RAM edo, HDD 3,2 GB Fireball, 4x CD-ROM Toshiba, Diamond Stealth 2MB, vibra 16, FDD 1,44", monitor 14" colour. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Λιούρας Αθανάσιος
Τηλέφωνο: 0932-366975

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Pentium K6-2 3D now 333 MMX, 32 MB SDRAM, 14" monitor Lr/Ni, 32x CD-ROM Philips, Seagate 3,2GB, Sound card 16-bit, ηχεία 60w, SVGA 4MB 3D, Win98 GR, Office 97 GR, Games, 2ετής εγγύηση προς 180.000 δρχ. Επιπλέον με modem 33.600 Chip Rockwell external + 10.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Τηλέφωνο: (0461) 91198
E-mail: sat385@yahoo.com

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Επεξεργαστής Intel Celeron 300MHz στην τιμή των 20.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χοχλαδάκης Νίκος
Τηλέφωνο: 4412617

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΖΗΤΕΙΤΑΙ: Το Final Fantasy VII με ανταλλαγή πολλών παιχνιδιών CD στο PlayStation. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Βασσάλος Στάθης
Τηλέφωνο: 4613107

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Sega Game Gear σε άριστη κατάσταση και με λίγες ώρες λειτουργίας μαζί με 2 κασέτες, μετασχηματιστή και θήκη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κοσνολάκη Μόλυ
Τηλέφωνο: 8312856

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Nintendo Game Boy με 5 κασέτες και μετασχηματιστή. Τιμή: 35.000 δρχ. συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τσιμπίρης Γιάννης
Τηλέφωνο: (0321) 53798
E-mail: john_spook@hotmail.com

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Super Nintendo με 1 χειριστήριο και 2 κασέτες μόνο 40.000 δρχ., τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τσιμπίρης Γιάννης
Τηλέφωνο: (0321) 53798
E-mail: john_spook@hotmail.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: PlayStation σε άριστη κατάσταση καθώς και παιχνίδια και αξεσουάρ για αυτή την κονσόλα. Ολα σε τιμές σοκ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μεθυμάκης Αλέξανδρος
Τηλέφωνο: 9950837

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Game Boy Pocket σε τέλεια κατάσταση προς 10.000 δρχ. Ακόμα κασέτες προς 4.500 δρχ. η μία. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αθανασόπουλος Φοίβος
Τηλέφωνο: 9825637

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε τη στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

☐ Hardware ☐ Software ☐ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ...

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.......................ΠΟΛΗ.......................Τ.Κ.:.......................ΤΗΛ.......................

E-MAIL ADDRESS...

Λύστε & κερδίστε!

ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

ΑΠΟ ΤΗΝ

DESPEC MULTIMEDIA



Για όλους εσάς που αγαπάτε οτιδήποτε ωθεί το μυαλό να δουλεύει γρήγορα η στήλη δίνει κάθε μήνα αυτό που ζητάτε. Για το μήνα Νοέμβριο δοκιμάστε την παρατηρητικότητα και τις γνώσεις σας στο παζλ που επιμελήθηκε για εσάς ο Νάσος Μπέλλος. Μόλις το λύσετε, συμπληρώστε τα στοιχεία σας, κόψτε ολόκληρη τη σελίδα με το δελτίο συμμετοχής και στείλτε τη στη διεύθυνση:
PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: "Master of Puzzles".

Οι πρώτοι δέκα (10) νικητές θα κερδίσουν από ένα (1) αντίτυπο του παιχνιδιού "Tomb Raider: The Last Revelation", προσφορά της Despec Multimedia.

ΟΡΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος Νοεμβρίου. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία (δεκτά θα γίνονται μόνο τα πρωτότυπα δελτία συμμετοχής που εσωκλείονται στο περιοδικό) με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 15 Δεκεμβρίου, από την οποία θα αναδειχθούν 10 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής και την 10η Δεκεμβρίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος Φεβρουαρίου. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 10 Μαρτίου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E. και την DESPEC MULTIMEDIA.

D	I	G	G	E	R	S	A	F	Y	T	U	I	J	K
Q	R	E	L	T	T	A	B	Y	C	W	T	M	J	C
R	A	F	G	X	S	D	F	G	H	E	G	A	N	H
E	F	E	R	T	C	V	B	N	J	R	B	D	G	I
S	A	H	B	P	B	E	R	I	O	T	F	M	R	C
C	S	A	M	U	R	A	I	K	I	Y	D	O	E	K
U	Q	T	I	L	O	I	T	A	U	U	D	T	R	E
E	A	T	U	S	B	V	B	L	N	L	E	O	S	N
R	Z	R	Y	A	O	D	F	G	A	M	R	R	A	S
A	E	I	T	R	C	H	J	N	K	N	S	G	R	H
I	R	C	S	G	O	Z	D	X	C	V	T	B	T	I
D	D	K	T	H	P	F	L	O	G	I	N	I	M	F
E	I	Y	O	D	F	G	H	J	K	L	A	Z	S	T
R	S	E	C	R	E	T	A	G	E	N	T	K	Y	X
O	I	U	K	N	X	C	V	B	F	G	T	L	H	C
T	I	P	E	K	A	N	S	F	D	F	Y	O	J	V
X	G	H	R	J	K	L	U	I	S	D	U	I	K	B
C	A	S	D	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	L	N
V	S	T	R	E	E	T	F	O	O	T	B	A	L	L
A	S	D	F	G	H	J	K	L	Q	W	E	R	E	T

Αυτόν το μήνα το θέμα μας είναι παιχνίδια για emulators.
Βρείτε τα και... η Lara σας περιμένει!

1. DIGGER
2. SAFARI
3. SAMURAI
4. BATLANTIS
5. PULSAR
6. ROBOCOP
7. MINI GOLF
8. CYBATTLER
9. HAT TRICK
10. RESCUE RAIDER
11. RODLAND
12. MAD MOTOR
13. SECRET AGENT
14. STOCKER
15. SNAKE PIT
16. CHICKEN SHIFT
17. STREET FOOTBALL

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε ολόκληρη τη σελίδα στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ:.. ΟΝΟΜΑ:..
ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ:.......................... ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ:..........................
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..
ΠΟΛΗ:.............................. Τ.Κ.:.............................. ΤΗΛ.:..............................

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

Collection



Παραγγείλτε **εύκολα** και **γρήγορα** τα βιβλία που θέλετε!

ΔΩΡΕΑΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ για παραγγελίες άνω των 15.000 δρχ.
(ισχύει μόνο για παράδοση εντός Ελλάδας)

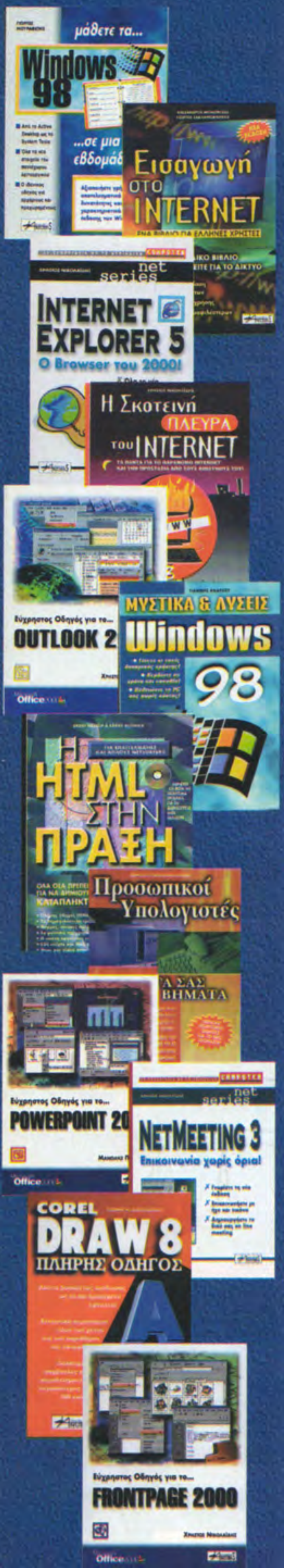
Το Δελτίο Παραγγελίας εσωκλείεται στο περιοδικό (σελίδα 179)

Τηλ.: 01-3801487

Internet site: www.anubis.gr

Fax: 01-9216847, 01-9242219

Πιστωτικές κάρτες: VISA, ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ, MasterCard, Eurocard



ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ

Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η

Δίκτυα-Internet

EB-00-280	Εισαγωγή στο Internet	420	6.900
EB-00-281	Η σκοτεινή πλευρά του Internet	313	5.200
EB-00-283	Internet Explorer 5	208	3.800
EB-00-288	Εύχρηστος Οδηγός για το... Outlook 2000	195	4.200
EB-00-289	Εύχρηστος Οδηγός για το... FrontPage 2000	180	4.200
EB-00-271	FrontPage 98	133	3.500
EB-00-291	Microsoft NetMeeting 3	146	3.500
EB-00-199	Οδηγός για IRC	121	3.500
EB-00-205	Τα μυστικά του FTP	105	3.500
EB-00-231	Τα πάντα γύρω από το Usenet	106	3.500
EB-00-218	web.guide	308	6.800
EB-00-204	Surfing στο Internet	364	4.200
EB-00-180	Ταξιδεύοντας στο Internet	640	9.900
EB-00-200	Αναζήτηση πληροφοριών μέσω του World Wide Web	106	3.500
EB-00-219	World Wide Web Directory	508	9.900
EB-00-161	Internet έξυπνα τρυκ	339	5.200
EB-00-260	Intranets	360	6.200

Λειτουργικά Συστήματα

EB-00-279	Windows 98 Μυστικά και λύσεις	166	4.200
EB-00-273	Μάθετε τα Windows 98... σε μια εβδομάδα!	244	4.200
EB-00-243	Η Βίβλος των Windows 95	715	9.300
EB-00-234	Μαγικά κόλπα με τα Windows 95	428	6.200
EB-00-193	Windows 95	349	4.200
EB-00-194	Μάθετε τα Windows 95 σε μια εβδομάδα!	141	4.200
EB-00-084	Windows NT	441	4.200

Εφαρμογές

EB-00-252	Microsoft Office 97	385	5200
EB-00-258	Word 97 στην πράξη	512	6.200
EB-00-248	Δυναμικές λύσεις με το Word 97	302	4.800
EB-00-238	Δυναμικές λύσεις με το Word 7	198	4.200
EB-00-236	Μάθετε το... Word 7 σε μια εβδομάδα!	292	4.200
EB-00-249	Microsoft Excel 97	239	4.800
EB-00-255	Microsoft Access 97	253	6.200
EB-00-264	AutoCAD 14 για Windows	380	6.800
EB-00-233	AutoCAD 13	431	6.800
EB-00-246	Μάθετε το... AutoCAD 13 c4 σε μια εβδομάδα!	260	4.200
EB-00-148	Ηλεκτρονική τυπογραφία	216	5.200
EB-00-048	Quark Xpress 3.32 για Windows και Macintosh	255	5.200
EB-00-175	Εισαγωγή στα Computer Graphics	217	6.200
EB-00-292	Εύχρηστος Οδηγός για το... PhotoDraw 2000	190	4.200
EB-00-290	Εύχρηστος Οδηγός για το... PowerPoint 2000	234	4.200
EB-00-265	Lightwave	110	3.500
EB-00-277	3D Studio MAX 2.5	630	9.900
EB-00-259	Μάθετε το 3D Studio MAX... σε μια εβδομάδα!	244	4.200
EB-00-269	CorelDRAW 8 - Πλήρης οδηγός	573	9.300
EB-00-270	Μάθετε το... CorelDRAW! 8 σε μια εβδομάδα!	361	5.200
EB-00-216	Ο μαγικός κόσμος των multimedia	171	5.800
EB-00-100	Γνωριμία με τα Multimedia	176	4.200
EB-00-165	Multimedia στη στιγμή!	395	6.800

Προγραμματισμός

EB-00-241	Τεχνικές για την ανάλυση και σχεδίαση συστημάτων	214	5.200
EB-00-240	SQL Structured Query Language	227	5.800
EB-00-217	Προγραμματίστε σε HTML	125	3.500
EB-00-237	Η HTML στην πράξη	378	6.800
EB-00-268	Προγραμματίστε σε Java & JavaScript	357	5.700
EB-00-244	Προγραμματίστε με τη Visual Basic 4	599	7.900

Γενικά

EB-00-286	Τα μυστικά του Power User	325	5800
EB-00-263	Προσωπικοί υπολογιστές: Τα πρώτα σας βήματα	374	6200
EB-00-209	Μικρό λεξικό Πληροφορικής	105	3500
EB-00-235	Modems από το Α ως το Ω	144	3500
EB-00-155	Το πρώτο σας CD-ROM drive	247	6800
EB-00-225	Το μεγάλο βιβλίο του Macintosh	411	6200
EB-00-060	Αντίστροφη μέτρηση	278	4200

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ

Ο Ι Κ Ο Ν Ο Μ Ι Α

Management

ΕΒ-00-211	Επιτυχημένες επαγγελματικές αγορές... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-159	Επιτυχημένες συσκέψεις... σε μια εβδομάδα!	96	3.100
ΕΒ-00-090	Επιτυχημένη αντιμετώπιση του stress... σε μια εβδομάδα!	112	3.100
ΕΒ-00-157	Επιτυχημένη αξιολόγηση προσωπικού... σε μια εβδομάδα!	88	3.100
ΕΒ-00-108	Επιτυχημένη διαχείριση ολικής ποιότητας... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-087	Επιτυχημένη διαχείριση χρόνου... σε μια εβδομάδα!	112	3.100
ΕΒ-00-207	Επιτυχημένη εκπαίδευση προσωπικού... σε μια εβδομάδα!	112	3.100
ΕΒ-00-203	Επιτυχημένη μηχανοργάνωση γραφείου... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-227	Επιτυχημένη πολιτική κινήτρων... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-121	Επιτυχημένη συνέντευξη... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-099	Επιτυχημένη σύνταξη επαγγελματικών κειμένων... σε μια εβδομάδα!	95	3.100
ΕΒ-00-272	Ιησούς Χριστός Γενικός Διευθυντής	280	4.600
ΕΒ-00-223	Επιτυχημένος ηγέτης... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-114	Επιχειρηματικά πλάνα	111	3.100
ΕΒ-00-212	Management ολικής ποιότητας	271	5.200
ΕΒ-00-198	Manager για πρώτη φορά	147	3.100
ΕΒ-00-282	Ο γυμνός manager	342	5.200
ΕΒ-00-152	Project "Νώε"	253	4.600
ΕΒ-00-192	Αξιοποιήστε τις ικανότητές σας	185	4.600
ΕΒ-00-147	Επιτυχημένες διαπραγματεύσεις... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-125	Εισαγωγή στη στρατηγική επιχειρήσεων	223	4.600
ΕΒ-00-166	Επιτυχημένο Project Management... σε μια εβδομάδα!	112	3.100
ΕΒ-00-206	Συντονίστε μια σύσκεψη με επιτυχία!	95	3.100

Marketing και Δημόσιες Σχέσεις

ΕΒ-00-132	Επιτυχημένες σχέσεις με τα media	221	4.600
ΕΒ-00-071	Επιτυχημένη έρευνα αγοράς... σε μια εβδομάδα!	112	3.100
ΕΒ-00-229	Η τέχνη του ανταγωνισμού	158	4.600
ΕΒ-00-210	Κρατήστε πρακτικά και σημειώσεις	118	3.100
ΕΒ-00-102	Marketing σε περίοδο κρίσης	234	4.600
ΕΒ-00-274	Διαφήμιση για όλους	292	5.200
ΕΒ-00-250	Διαφήμιση: Από τη θεωρία στην πράξη	238	5.200
ΕΒ-00-134	Επιτυχημένες δημόσιες σχέσεις... σε μια εβδομάδα!	95	3.100
ΕΒ-00-135	Επιτυχημένο marketing... σε μια εβδομάδα!	82	3.100

Πωλήσεις

ΕΒ-00-245	180 Μυστικά για επιτυχημένες πωλήσεις	254	4.600
ΕΒ-00-116	Επιτυχημένες πωλήσεις... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-197	Επιτυχημένη παρουσίαση... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-110	Δημιουργία πελατών	197	4.600
ΕΒ-00-167	Ετοιμες απαντήσεις σε... Αντιρρήσεις πελατών	119	3.100
ΕΒ-00-010	Η στρατηγική του "Direct Mail"	232	4.600

Γενικά

ΕΒ-00-267	Επενδυτικές επιλογές του μέσου Ελληνα	195	4.600
ΕΒ-00-115	Οδηγός για τον έλεγχο της ταμειακής ροής	90	3.500
ΕΒ-00-120	Οικονομικά για μη οικονομικούς διευθυντές... σε μια εβδομάδα!	96	3.100
ΕΒ-00-173	Βασικά οικονομικά	272	5.200
ΕΒ-00-168	Επιτυχημένος προϋπολογισμός... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-111	Χρηματοοικονομική διαχείριση	302	5.200
ΕΒ-00-201	Πρόγραμμα μεγιστοποίησης κέρδους	185	4.600
ΕΒ-00-226	Ελληνικός τουρισμός: Μύθοι & πραγματικότητα	200	4.800
ΕΒ-00-278	Κερδίστε τις εντυπώσεις στον επαγγελματικό χώρο	166	3.500
ΕΒ-00-196	Οικονομική παρωδία	343	5.200
ΕΒ-00-261	Αναζήτηση εργασίας με τη μέθοδο Andrade	254	4.600

S O F T W A R E

ΔΒ-00-019	Η Ακρόπολη των Αθηνών (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-021	Η μαγεία του σινεμά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-022	Τα ελληνικά νησιά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-023	Το ελληνικό μπάσκετ (CD-ROM)		12.000



TOP TEN

ΨΗΦΙΣΤΕ ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ!

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται κάθε μήνα στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ:..

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..ΠΟΛΗ:..Τ.Κ.:....................

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ:..ΗΛΙΚΙΑ:....................

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!



ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ:

1, 2, 3, 4, 5, 26, 32, 37, 39, 43, 44, 45, 47, 49, 50, 51, 52, 53, 68, 69, 74, 75, 76, 79, 80

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....ΗΛΙΚΙΑ....................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.......................................ΠΕΡΙΟΧΗ ....Τ.Κ....................

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ...ΤΗΛΕΦΩΝΟ....................

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ...ΥΠΟΓΡΑΦΗ....................

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.................... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.700 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ....................

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ..

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ..ΠΟΛΗ..Τ.Κ....................

ΗΛΙΚΙΑ:..............................ΤΗΛ.:..............................E-MAIL ADDRESS:..............................



Δώρο!! Με την αγορα του υπολογιστή BCC Engine κάντε δικά σας δύο καταπληκτικά cd roms
MONACO
Redline
Προσκομίστε το κουπόνι στο κατάστημα που θα αγοράσετε τον υπολογιστή
BIG CITY
The First Computer Superstore
μου δίνουν επιλογές είμαι ελεύθερος..
BCC Engine
Για φανατικούς gamers...
intel inside pentium III
Intel Pentium III 450MHz multimedia & internet ready
RAM:64MB/100MHz
Σκληρός Δίσκος:8.4GB
CD Rom:Creative 48X ταχύτητας
Κάρτα Οθόνης: VOODOO III 3000
Οθόνη: DAEWOO 17'' Έγχρωμη
Κάρτα Ηχου:Στερεοφωνική 128 PCI
Multimedia Ηχεία 300W
Joystick:Primax Conqueror Pro
FaxModem:56k Εσωτερικό
1μήνα συνδρομή Internet σε Forthnet
Πληκτρολόγιο,Mouse,Windows98
Μόνο 349.000 Η 18x22.300
HOT NEWS
PC Games
SINISTAR 9.300
CUTTHROATS 9.900
MIG ALLEY 7.800
SOUL REAVER 9.300
NAPOLEON 1813 9.000
PRINCE OF PERSIA 9.200
Playstation
THE X FILES 11.200
CARMAGEDDON 12.500
STAR WARS 13.700
Joysticks
ΓΙΑ Υπολογιστή
Primax RAPTOR 3D USB 8 κουμπιά 13.000
X2 PAD Αναλογικό 6κουμπιά 6.000
ΓΙΑ Playstation
CYBER SHOCK Digital Αναλογικό Dual Shock 7.500
SONY Dual Shock ΕΓΧΡΩΜΑ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ 10.000
Το Απόλυτο Μηχάνημα
SEGA-Dreamcast
Επεξεργαστής 128Bit στα 200MHz-64κανάλια ψηφιακού ήχου
Modem 33,6k-Σύνδεση με Internet
NEW
75.000
ΜΟΛΙΣ ΕΦΤΑΣΑΝ...
POWER STONE
RUMBLE BOXING
SEGA RALLY
SONIC ADVENTURE
Η BIG CITY Σας Προσφέρει
Pentium III 450MHz
Φέρτε τον παλιό σας υπολογιστή σε οποιοδήποτε κατάστημα μας, και θα σας τον μετατρέψουμε σε Pentium III 450 MHz με 32 MB RAM/100MHz,με SVGA Savage 4Pro 16MB με Κάρτα Ηχου 64PCI και Midi Tower ATX case...
Μόνο 149.000
(Στη τιμή περιλαμβάνεται η εργασία και 3 χρόνια εγγύηση)
ΝΕΟ ΠΕΙΡΑΙΑΣ: Ηρώων Πολυτεχνίου 16 Τηλ. 4102.760-61,Fax:4102.762
ΑΘΗΝΑ: Λεωφ. Αλεξάνδρας 48, Τηλ. 8211.117, Fax: 8212.484
ΑΘΗΝΑ: Λεωφ. Καβάλας 260, Χαϊδάρι, Τηλ. 5322.966, Fax: 5816.522
ΑΘΗΝΑ: Λ. Κηφισίας 286, Χαλάνδρι Τηλ. 6848.007-8, Fax: 6848.006
ΓΛΥΦΑΔΑ: Λ. Βουλιαγμένης 65, Τηλ. 9635.240, Fax: 9635.241
ΝΕΑ ΜΑΚΡΗ:ΕλευθερίουΒενιζέλου 34 Τηλ.0294.50435,Fax:0294.50436
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: Αγ. Πάντων 9, Τηλ:031 548.746,Fax:031 548.724
ΠΥΡΓΟΣ ΗΛΕΙΑΣ: 28η Οκτωβρίου 86, Τηλ. 0621 23691, Fax: 0621 23692
ΒΟΛΟΣ: Ελ. Βενιζέλου 3Δ, Τηλ. 0421 25251
ΠΑΤΡΑ: Αγ. Ανδρέα 58 Τηλ. 061 624.545, Fax: 061 624.546
ΚΟΡΙΝΘΟΣ: Αδειμάντου 28 Τηλ. 0741 80433
ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ: Δημοκρατίας 17, Τηλ. 081 346.048, Fax: 081 283.957
ΛΑΡΙΣΑ: Παπακυριαζή 21, Τηλ. 041 531.333, Fax: 041 549.068
ΙΩΑΝΝΙΝΑ: Φώτου Τζαβέλα 20 Τηλ. 0651 72810, Fax: 0651 70533
ΚΑΛΑΜΑΤΑ: Αρτέμιδος&Κλαδά 2 Τηλ. 0721 95121-22, Fax: 86826
ΡΟΔΟΣ: Άννης Μαρίας 86 Τηλ. 0241 30890, 31085, Fax: 31286
ΙΕΡΑΠΕΤΡΑ: Μελετίου Μεταξάκη 3, Τηλ. 0842 80625-26, Fax: 80627
ΑΓΡΙΝΙΟ: Δακλή 22 Τηλ. 0641 55722, Fax: 34253
ΚΑΡΔΙΤΣΑ: Νικολάου Χαρίτου 15, Τηλ. 0441 41341, Fax: 28361
ΧΑΛΚΙΔΑ: Αβάντων 58, Τηλ. 0221 60000-001-002Fax:78080
ΤΡΙΚΑΛΑ: Κανούτα&Κοραή Τηλ. 0431 21006,Fax:0431 21026
ΝΑΟΥΣΑ: Κωνσταντινίδη 7, Τηλ. 0332 22528-26194, Fax:26194
ΒΕΡΟΙΑ: Μητροπόλεως 40, Τηλ. 0331 26939-26194-62949
ΑΛΕΞΑΝΔΡΕΙΑ: Βετσοπούλου 68 Τηλ. 0333 27105, Fax: 0333 27148
ΑΡΤΑ: Περιφερειακή οδός Άρτας Τηλ. 0681 77022
ΜΥΤΙΛΗΝΗ: Αγίας Ειρήνης 7, Τηλ. 0251 45453, Fax: 0251 40060
ΚΑΣΤΟΡΙΑ:Γράμμου 45 Τηλ. 0467 21096
ΓΙΑΝΝΙΤΣΑ:20ης Οκτωβρίου 18 Τηλ. 0382 23733
ΧΑΝΙΑ:Αποκορώνου 77 Τηλ. 0821 20061-062, Fax:20063
E-mail: bcc_ca@hol.gr
THE COMPUTER SUPERSTORE ΚΑΙ SUPERSTORE ΕΙΝΑΙ ΣΗΜΑΤΑ ΚΑΤΑΤΕΘΕΝΤΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ BIG CITY CORPORATION ΑΕΒΕ
INTEL® PENTIUM® PENTIUM® II PENTIUM® III MMX ΚΑΙ CELERON™ ΕΙΝΑΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΜΕΝΑ ΣΗΜΑΤΑ ΤΗΣ INTEL CORPORATION